1998

GAME 风景线 12

GAME SOFTWARE



传闻：游戏业年末大骚动

(次世代天空)

VR战士3TB(DC)
世嘉拉力2(DC)
哥吉拉时代(DC)
生物危机之代号维罗妮卡(DC)
能量宝石(DC)
恶魔召唤师·灵魂黑客(SS)
光明力量Ⅲ·冰壁的邪神宫(SS)
三国志Ⅵ(PS)
快刀(PS)

(天堂任鸟飞)

风来的西林·月影村的怪物(GB)

(格斗天书)

《RR2饿狼传说》连续技
《KOF'98》隐藏人物出招
《KOF'98》规则浅析

电子游戏软件

乱舞势力 特别版之

缱绻作品9号

不知是否是天气冷了大家都懒了的缘故，还是本栏目魅力值不高，无法引起大家的注意。近日似乎收到大家“扮演”的PHOTOS很少哦，搞得S·P抱着一堆画廊的信后天天在信件旁边打转，好象很不知足的模样……

不知11月号的“缱绻作品8号”登场后，能否激发出朋友们扮演的欲望，虽然本栏不同于“大墙画廊”（一经录中，即赠杂志三册），沒有任何的物质刺激，S·P想大家不会因此就放弃对乱舞势力的疯狂追逐，不会因此就冷落S·P在不再缱绻的街头……

不知的东西太多，但愿有一天不再会为这些“不知”所困扰（“不知火舞”除外）。马上又要过年了，98这个虎虎生威的年份大家过得还好吗？让我们一起迎接1999这个曾被人们说成是世界末日但S·P坚信一切都会变好的世纪末之年吧！

——SHADOW PHOENIX





编辑部几位同仁一致认为樱扌
得比不知火舞好，原因是樱够沩
纯，而舞却……尽管她的衣服是亻
针一线缝的！　（扮：春日野术
《街霸》、不知火舞《饿狼传说》
——四川宜宾　SAURU）



难怪扮得似模似样，是厂家支持的吧！连比利的三节棍的接缝都看得出来！

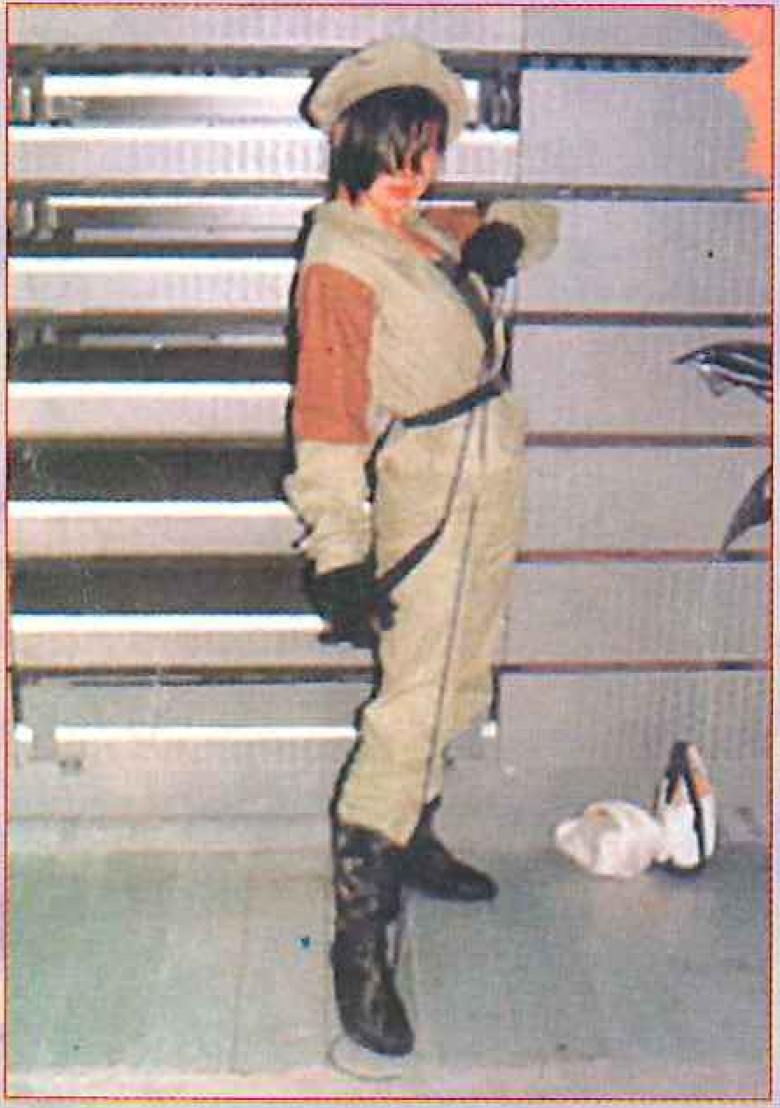


《'97KOF》版不知火舞（日人扮）比中国版显然更形似几分，大家快努力哦！



“李香绯ZERO”明白什么意思吗？《少年街霸》是什么，哦，恍然大悟！！

（注：明年本栏会有所改革，请广大有识之士给予无私鼎力热烈帮助支持！）



女装哈迪兰，更添一份英武之气，拿着鞭子的教官好恐怖啊！



拔刀为红颜？这位可是女版桔右京，拔刀又为谁？



色的妩媚似乎少了些，而睥睨的眼神则多了份邪气。



为何全是女装版呢？《幕末》的大BOSS—嘉神慎之介哦！

98·12期(总第53期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中慱设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

特稿

传闻：游戏业年末大骚动……41

论尽江湖

游戏新闻眼……3
中国电玩榜……12

次世代天空

光明力量Ⅲ·冰壁的邪神宫(SS)……15
恶魔召唤师·灵魂黑客(SS)……18
能量宝石(DC)……19
生物危机之代号维罗妮卡(DC)……20
VR战士3TB(DC)……22
世嘉拉力2(DC)……24
三国志Ⅵ(PS)……32
弟切草(PS)……35
幽海人鱼(PS)……36
星际战神(PS)……37
快刀(PS)……38
御意见无用2(PS)……39
R4赛车(PS)……40

天堂任鸟飞

风来的西林·月影村的怪物(GB)……58

科普园地

新媒体：GD—ROM……52
游戏文化浅研——形式与内涵……53

秘技天地

秘技偏方……69

目录

格斗天书

《饿狼传说》按键型连续技 ………… 54
《RB2 饿狼传说》连续技 ………… 55
《KOF'98》隐藏人物招式一览 ………… 56
《KOF'98》游戏规则浅析 ………… 57

游戏点评

GAME BAR ………… 77

闯关族的家

闯关族的家 ………… 72
龙哥热线 ………… 76
大墙画廊 ………… 74

彩版目录

封面： 美树本晴彦作品之《惑星强袭》
封二： 乱舞势力特别版之缱绻作品9号
插1： 《'98格斗之王》之终极卢卡尔
插2、3： 《寄生前夜》(PS)
插4、5： 《欧亚快车杀人事件》(PS)
插6、7： 大墙画廊 彩版VOL.23—向日葵与百合
插8、9： 插页：《新世纪福音战士》之凌波莉
插10： 玩具总动员之末世风情
插11： 侍魂风云录之莉姆露露
插13： 《超速旋转器》、《真人快打&真人快打Ⅱ》(GB)
插14、15： 《沙加 开拓者2》(PS)
插16： 王炜画稿之《那段往事》

出版简报：

《都市流行·酷》(秋季版)已于十一月下旬出版。内容包括秋冬时尚大战略、娱乐皇朝大帝国、潇洒随身听、秋后算帐『包』罗万象、贵族休闲风、街头中国人劲装狙击报告、缤纷T恤世界、女装运动鞋大观等。每本19.80元。

《都市流行》第二弹，内容更酷，更精彩。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至“北京6129信箱”收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

邮购信息

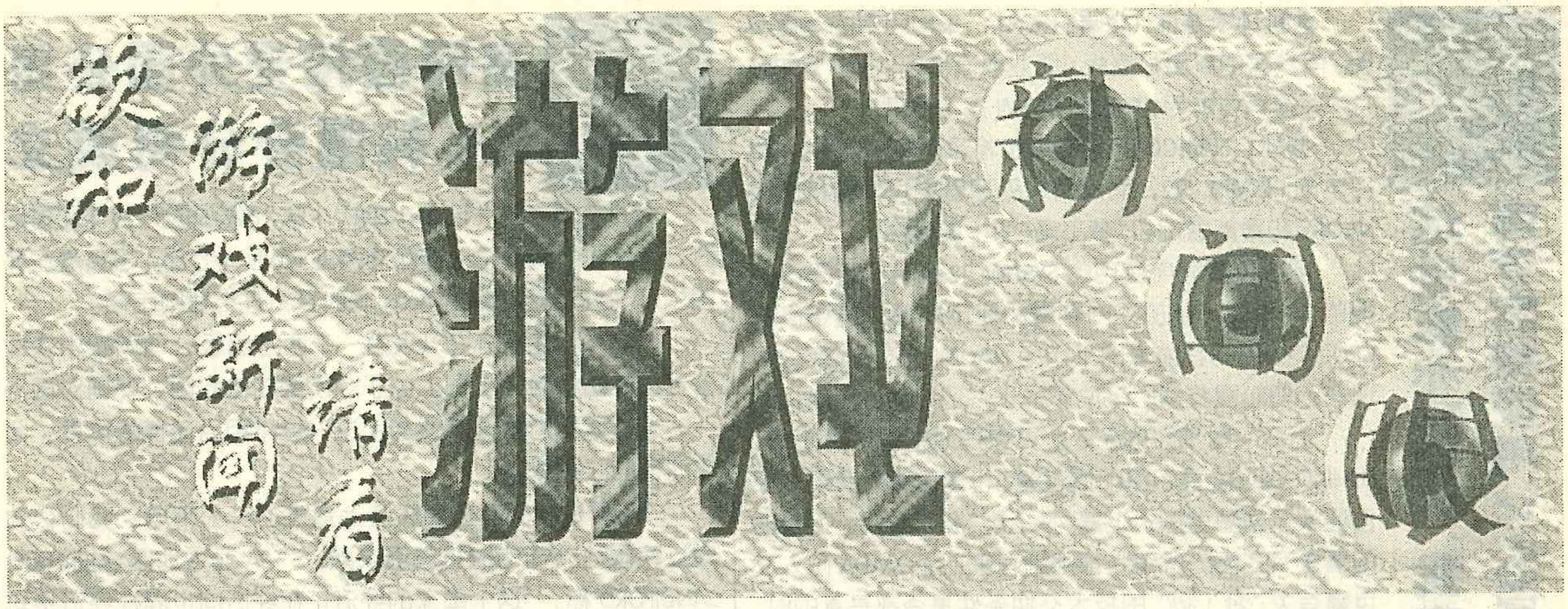
★《'96下半年合订本》 ·每本29元
★《GAME BOY特辑》(数量有限) ·每本15元
★《'98上半年合订本》(赠招贴) ·每本29元
★《都市流行·COOL》(秋季版)·每本20.80元
(以上价格含挂号费1元)

购以上图书赠任选一本大墙读本（龙哥热线、秘技宝典、三栖人、秘技宝典2）

★98年第1至11期杂志已售完，请勿邮购。

★《都市流行·COOL》(试读)
赠彩色双面招贴+大墙读本(任选一本)
每本25.99元
·不满意可退款或改订其它图书，详见封三。

1999年杂志每期8.40元，全年共100.80元。按月或按季邮购都可以，现已接受邮购，无赠品(邮资免取)。



特报 SCOOP 史克威尔洛杉矶分部重组

本刊美国专讯（记者：KEN） 史克威尔在美国洛杉矶的一个分部“LA FMV STUDIO”最近有了重大的人事变动。该分部是由两个部门所组成的：FMV 和游戏制品部门。

SQUARE EA 有限公司的官方发言人今天证实了有关该部门人事变动的传言，并同时发表了该公司总裁 JUN 有关此项变动的讲话。讲话全文如下：

美国史克威尔决定对人员编制进行重组，其中较大部分将影响到洛杉矶工作室（编者：即 LA STUDIO）。在过去的几年里，我们的父公司——日本史克威尔总部曾经直接将很多重要的游戏移植工作交由 LA STUDIO 来完成，但是鉴于各式各样的原因，这样的情况将不会再发生了。显而易见的，在没有游戏可以制作的情况下，也就没有存在 FMV 小组的必要。当然，这样的人员变化对洛杉矶工作室来说有较大的打击，但是对史克威尔整个的制品部门来讲，不会有什么影响。

此项决定将涉及部分美国史克威尔的雇员，其中的一些人员可以选择去夏威夷或洛杉矶工作室的其他部门。我保证所有在这次人员变动中受到影响的员工，在他们未来的求职过程中都会得到史克威尔的帮助。

我可以向各位保证，史克威尔的管理层并非是轻率作出如是决定的，我们也经过了深思熟虑。史克威尔总公司、美国史克威尔、史克威尔软件公司和史克威尔电子艺术有限公司，对这些员工在电子游戏领域为我们带来的贡献表示深深的感谢。

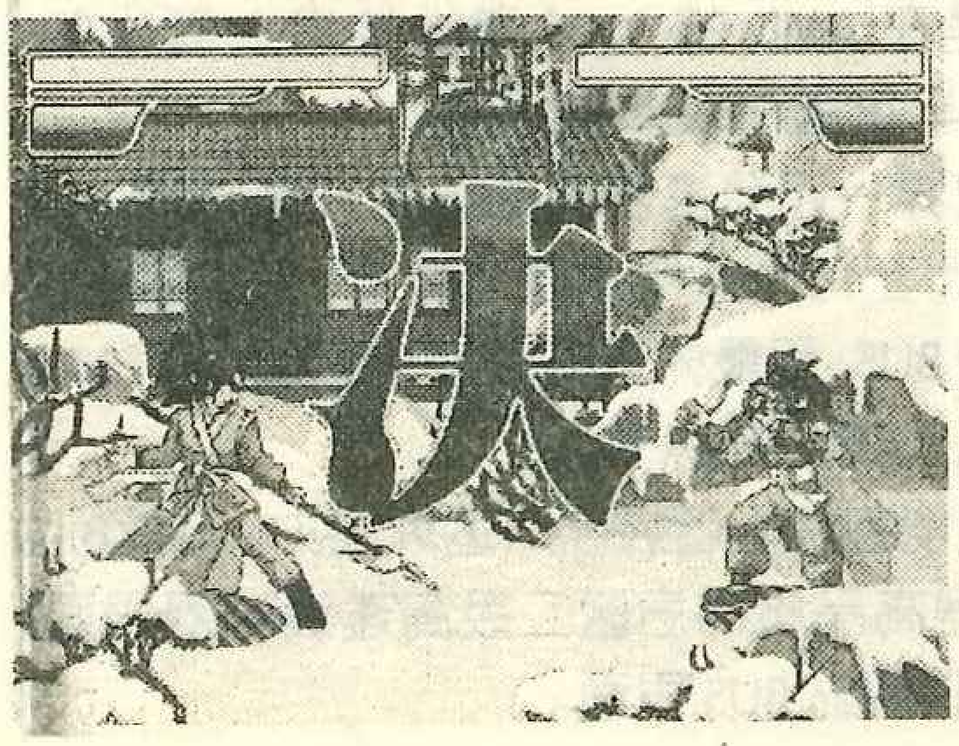
JUN 的话语虽然非常动情，但是 LA STUDIO 裁员已成为不争的事实。这些人员的今后去向值得关注。

日本史克威尔在北美的正式分支机构有两个：美国史克威尔和史克威尔软件公司。美国史克威尔在夏威夷和洛杉矶设有办事处，史克威尔软件公司的办事处设在科世达美纱（COSTA MESA）。而“史克威尔电子艺术有限公司”则是史克威尔软件公司的分支，被业界称为史克威尔在北美的“脸面”，其举动代表着史克威尔的动向。

特报 SCOOP 国产游戏何去何从 150 类人物会聚“江湖”

本刊讯 十一月一日，深圳金智塔公司和北京“大众软件”杂志社于北京兆龙饭店举办“国产游戏何去何从”研讨会和金智塔公司目前正在制作的游戏“江湖”的试玩会。

“国产游戏何去何从”研讨会是以“大众软件”杂志近期相关主题的讨论为基础的，会上来自游戏制作、电子出版发行、电脑媒体三方面的业者各自发表了对“国产游戏何去何从”的见解。相关的研讨会为国内第一次举办，相信今后关于游戏业的研讨会次数将会增加，也会向更加专业化发展。



研讨会后，参加者试玩了深圳金智塔公司的新作“江湖”。本刊曾经介绍过该游戏，它在 RPG 的基础上加入了电脑中 MUD 游戏的多角色要素，而且游戏中有多达 150 种（不是 150 个）充满江湖气味的角色形象。这次的试玩版据称已经接近完成，游戏预定为 3CD，并预计在年底以 68 元的低价格推出。

杂谈 TALKING 老大是『SONY』 老二是『NINTENDO』

本刊讯 最近，日本报纸『日经产业新闻』中刊登的日本企业形象联合调查中显示：SONY 公司排名第一，而老牌儿游戏公司 NINTENDO 紧跟其后，位列第二。

本次调查的公司为日本国内的 100 家最具影响力的公司，评比内容包括『产品魅力』、『开发力』、『企业信用度』等诸多消费者关心的项目。最终，以先进数码技术著称的 SONY 以 87 分名列第一，其次依序为任天堂、日清食品、味之素、富士软片、丰田汽车、山叶、华歌尔、佳能、马渊马达、本田、岛野钓具等等。

这项评比显示，在金融风暴的影响下，游戏业所受到的影响没有其他行业大。反观国内，仍有很多人认为游戏业『上不了台面』、『难登大雅之堂』，主管部门也没有意识到这项产业的巨大潜力。

硬件 HARDWARE

这世界变化快，我真是不明白！
南梦宫将使用 NAOMI 互换底板？

本刊日本专讯（记者：KEN） 来自日本的消息表明，南梦宫的新街机底板（即业界流传已久的“SYSTEM 13”）将很有可能与世嘉的 NAOMI 完全兼容。

据称，NAMCO 的新底板也将采用日立 SH－4 和日电的 POWER VR2，而这两块处理器是世嘉街机底板 NAOMI 和最新家用机“梦工场”的主要硬件。

目前南梦宫所使用的 SYSTEM 12 街机底板是改进型的 PS 底板（增加了内存量和使用处理速度更高的 CPU）。如果南梦宫真的采用与 NAOMI 相同的硬件，对现在的知心盟友索尼来说无异于一记致命的重拳。

上个月南梦宫曾经令业界惊异地由客户主任 YASUHIKO OSADA 宣布将加盟世嘉，世嘉总裁入交昭一郎也证实了南梦宫将为世嘉“梦工场”制作游戏。而当时的情景令在座的所有人都感到有趣：当 OSADA 问入交世嘉有关“梦工场”的技术交换条件是否都是真的时，入交昭一郎给了对方肯定的回答，于是 OSADA 立即宣布 NAMCO 的加盟。

来自消息灵通人士的报告称，南梦宫很快将宣布放弃自行开发新街机底板，而改为使用 NAOMI，由此将引发日立和日电芯片对街机市场的垄断。这也意味这全世界百分之七十的街机市场将趋于格式上的统一。

NAMCO 的发言人对以上报道没有发表任何意见。

事件 EVENT

高丽国接受外国公司 EA 韩国分公司成立

本刊韩国专讯（记者：KEN） EA 在韩国的分公司即将成立，该公司隶属于总部设在澳洲的 EA 亚太分部，将负责在韩国生产、制造和销售 EA 游戏，同时致力开拓韩国市场。

韩国 EA 将是有史以来第一个西方出版公司或娱乐软件公司在韩国的分支机构。由于众所周知的原因，韩国对国外——尤其是西方文化产业的引进一直持相当谨慎的态度，此次可谓破了先例。

“韩国是我们在亚洲大陆上最大的一个市场。我们认为建立韩国分公司的时机已经成熟。”EA 亚太地区总监 NIGEL SANDIFORD 称，“这个国家的经济正在经历向世界性经济接轨的过渡，其潜力是无可估量的。”

“EA 对韩国能够成为该公司直接出版软件的国家而感到兴奋。我们相信随着 EA 在一个重要的新市场上出现，能够为自己的销售业绩带来进步。”EA 总裁及首席执行官 JOHN RICCITIELLO 表示，“此外，这项决定也能够使我们的合作伙伴从增长的零售业中获得更多的利润。同时，建立韩国 EA 分部也能够更好地监管和保障本公司在韩国的知识产权。”

娱乐 AMUSEMENT

游戏再度进军电影界 “最终幻想”搬上银幕

本刊日本专讯（记者：KEN） 史克威尔总部于 11 月 4 日正式宣布了一份与美国哥伦比亚电影公司签定的和约，和约计划在 2001 年前将史克威尔的王牌软件“最终幻想”拍摄成电影，名称暂定为“最终幻想：电影版”（FINAL FANTASY：THE MOVIE）。

哥伦比亚电影公司计划将该片向全世界发行，日本的代理发行商将是 GAGA－HUMAX 公司。

“哥伦比亚电影公司为能够将‘最终幻想：电影版’搬上银幕而感到高兴。”哥伦比亚电影公司的总裁 CHRIS LEE 称，“那些见证‘最终幻想’在 PS 上获得巨大成功的人们，都会很高兴地看到电影版的‘最终幻想’出现在公众面前。”

这部将全部使用电脑特技制作的电影将在夏威夷完成，故事的背景将放在 2065 年的地球上。

“‘最终幻想：电影版’将采用最新的电脑图形技术，它将是一个给电脑游戏和电影带来全新革命的梦想。”“最终幻想：电影版”的日本导演、美国史克威尔总裁 SAKAGUCHI（坂口博信）称，“在电影中，我将力图创造一种全新的娱乐方式。”



从“玩具总动员”到“蚂蚁”，全电脑特技电影总是给观众带来一种莫名的惊喜，相信“最终幻想：电影版”最终上映时也会引起不小的轰动。

杂谈 TALKING

世嘉土星正式退出历史舞台

本刊日本东京 11 月 4 日专讯（记者：KEN） 世嘉新主人入交昭一郎于今天在这里正式宣布“土星”推出历史舞台，这台曾经在次世代领域中辗转争斗四载、为玩家带来无数期盼、欢乐、愉悦和痛苦的主机，终于划上了一个并非圆满的句号。

入交是在接受日本一家媒体采访时作出上述表示的，他承认土星的主机生产“将于年内终止”，而软件支持将继续延续到 99 年中，因为“有 500 万用户仍然在继续使用土星主机，这是唯一公平与合理的做法。”

入交昭一郎的讲话被视为世嘉官方第一次正式宣布的“土星”大限。随着土星的消亡和“梦工场”的诞生，家用电玩领域一个新世纪正呼之欲出。

硬件 HARDWARE

新型号 CPU 问世 AMD 宣布 K7 处理器

本刊美国专讯（记者：KEN） AMD 的新芯片将附带 3D 功能，该公司提供的技术指标表明，芯片上内建的一级高速缓冲器为 128KB，其时钟频率超过 500MHz！

最新的 AMD 处理器是在 AMD 的 0.25 微米技术上诞生的，AMD 表示最快在 99 年的上半年就可以拿出样品。

“我们很高兴可以同业界一起分享我们的第七代处理器。全新的 AMD－K7 处理器在设计上有许多技术性的突破，其中包括我们第一个 200MHz 主流系统 BUS，和最先进的浮点运算能力。”AMD 行政副总裁及首席执行官 S·ATIQ RAZA 称。

AMD 发表的 K7 主要性能包括：超级浮点运算能力、128KB 内建一级高速缓冲器、可编程高品质的后区二级高速缓冲器界面、200MHz 阿尔法 EV－6 可并联系统 BUS 界面。

杂谈 TALKING

俗务缠身难自拔 ENIX 陷入官司旋涡

本刊日本专讯（记者:KEN） 著名公司似乎永远摆脱不了官司的纠缠。继世嘉之后,ENIX 也不得不与法官打上了交道。

日本电视游戏零售商协会（ARTS）于 10 月 14 日宣布，其会员 JOSHO 公司已在东京地方法院对 ENIX 提起诉讼，控告 ENIX 禁止 JOSHO 销售二手软件违法。这是日本国内因销售二手软件引发的最大一起诉讼案。

JOSHO 请求法院裁决禁销二手软件违法，同时，该公司也已上诉至日本公正贸易委员会，指控 ENIX 和电脑娱乐软件协会（CESA)违反公平竞争法。

日本业界普遍认为此案的审理对日本电玩零售业今后的走向有着举足轻重的意义。零售软件的权利是否也应当包含在软件出版商的著作权内？这是此次诉讼的焦点。JOSHO 认为在电玩软件零售业上,电影产业的著作权“不适用”。但是,即便如此，JOSHO 也只有自由销售新软件的权利，二手软件的销售要受到“日本旧货交易行为准则”的制约。

JOSHO 的反垄断诉讼正对软件公司涉足零售业而发,他们认为这种涉足“成为阻碍零售业发展的力量”。

日本有关零售软件的法规将在稍晚一些时候出台，现在 ENIX 已经开始警告零售专卖店不要销售二手软件，因为这样做“违反了版权法第 26 条”(正确的零售行为)。

ARTS 表示将“全力支持”JOSHO 的诉讼,同时出资为其聘请了 20 名律师。

在美国,软件销售权是与著作权结合在一起的。零售商必须签署不得二次销售的协议之后才能够取得软件销售权，而且一旦有所违反,将得到数额巨大的惩罚性赔偿。

事件 EVENT

日本业界变动 SCE 正式分家

本刊日本专讯（记者:KEN） 据接近索尼的人士称，日本 SCE 已经正式分开成为两个不同的部门。

其中的一个部门将致力于有关现有的 PS 各项开发和销售工作，而另外一个将负责 PS2 的开发研制工作。该人士介绍说：“SCE 早在六个月前就已经分开成为两个部门，分别从事 PS 和 PS2 的工作。”

硬件 HARDWARE

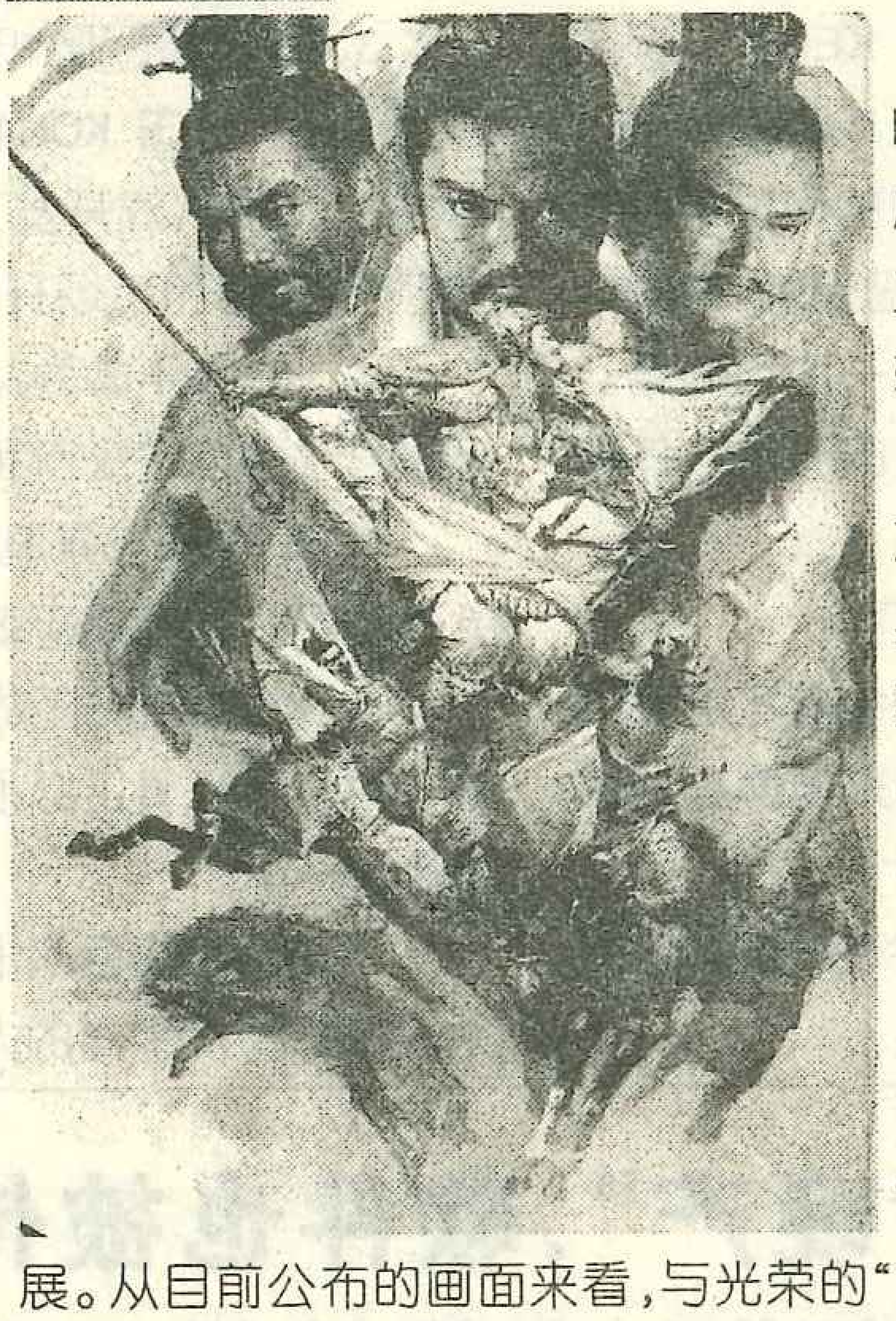
PS2 新动向

本刊日本专讯（记者:KEN） 在“梦工场”引弦待发的时候,来自索尼有关 PS2 的消息也越来越开始引人注目。这个“梦工场”潜在的强大对手何时才能浮出海面呢?

据接近索尼的人士透露,索尼已开始了有关开发与 PS2 相兼容的街机底板的计划，未来 PS2 的节目将很容易局同这块底板互换(同 NAOMI),底板的基本机能已经拟订。据称索尼正力图竭尽全力收买已转向世嘉“梦工场”的那些软件公司，准备以各种方式吸引他们重新回到自己身边。

软件 SOFTWARE

与中国漫画家合作新“三国志” GAME ARTS 宣布第二份 DC 软件



本刊日本专讯（记者:KEN） 继“格兰蒂亚 2”之后，GAME ARTS 又宣布了第二个使用于“梦工场”主机的软件——“郑问之三国志”。

GAME ARTS 表示，“郑问之三国志”原来制作的是土星版，但是当开发小组认识到了“梦工场”在图形方面的巨大能力之后，开发的基准很快得到了更换。

担当“三国志”人物设计的是著名的台湾艺术家郑问，据称整个游戏将根据罗贯中的小说“三国演义”发展。从目前公布的画面来看，与光荣的“三国志”系列比较接近。但是 GAME ARTS 坦言该作将是一个完全的二维游戏，不包括任何三维内容(甚至没有三维的开场动画)。

GAME ARTS 的“郑问之三国志”预定于 99 年夏季发售。

娱乐 AMUSEMENT

“艺术家”的握手 任天堂与卢卡斯合作

本刊美国专讯（记者:KEN） 任天堂与卢卡斯艺术签定了一份让许多人吃惊的和约，在未来 5 年内，任天堂将制作三个有关“星球大战”的游戏并在全世界范围内发售。

三个游戏中的两个将根据 1999 年推出的影片星球大战第一章：幻影的威胁。对应主机为个人电脑！(？)或许今后会有新的改变，但目前确实没有 GB 或 N64 移植的消息。

据称卢卡斯艺术和任天堂之间还有很多悬而未决的问题，详细的补充内容有待于进一步讨论。

软件 SOFTWARE

CAPCOM 正式 宣布首份 N64 软件

本刊日本专讯（记者:KEN） CAPCOM 出人意料的宣布了其为任天堂 N64 主机所制作的第一个游戏，更令人惊讶的是这个游戏的名称和内容：“挑战魔法俄罗斯方块”(MAGICAL TETRIS CHALLENGE)——一个由米老鼠和其他众多迪斯尼代表人物参加的俄罗斯方块挑战赛。

来自 CAPCOM 的消息称，这个被称为“CAPCOM 史上第一个 N64 游戏”的节目，将是一个近乎完美的 PUZZLE 游戏，它的速度和功能将远远超过经典俄罗斯方块。

“CAPCOM 的这项开发工作是令人兴奋的，它具有打开 N64 大门和迎接来自迪斯尼的拥抱这双重的意义。”CAPCOM 高级销售副总裁 ROBERT LINDSEY 这样评价道。

游戏将包括对战、故事等多种模式，预计明年 1月正式发售。

杂谈 TALKING

KONAMI 再次澄清传言

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国KONAMI于今日发表声明，正式澄清前日本游戏杂志GAME SPOT所报道的、有关KONAMI正在开发“梦工场”版“恶魔城 DRACULA”的流言。这是该公司在近一个月中第二次澄清有关梦工场游戏开发的流言，其新世代主机动向颇令人关注。

KONAMI的正式声明如下：

1、最近只有一位担当初级美工的雇员离职，其他所有员工都很高兴能够继续在美国KONAMI工作；

2、KONAMI从未正式宣布过梦工场版“恶魔城 DRACULA”；

3、加里福尼亚州有两个KONAMI公司的分部：美国KONAMI电脑娱乐公司（KCEA，负责游戏开发）和美国KONAMI（负责管理、销售和市场开拓）；

4、KCEA不必为从艾里诺斯迁移到加里福尼亚而签定任何和约；

5、KCEA从未强迫任何员工搬迁，所有员工都可以选择搬迁或不搬迁；

6、KCEA为员工的搬迁支付了全额费用，作为交换，员工必须在公司新址至少继续服务一年；

7、目前不会有任何接近“恶魔城 DRACULA”开发工作的人员存在。

日本GAME SPOT涉及有关KONAMI的报道如下：

1、KONAMI已经开始了“梦工场”版“恶魔城 DRACULA”的开发工作；

2、该作品是由KONAMI在西雅图的新公司制作的；

3、KONAMI西雅图分部的成立是为了能够专心开发各种“梦工场”软件；

4、一批具有献身精神的开发人员已经开始工作，但是目前没有发售的具体时间表。

KONAMI依旧坚持其在“梦工场”上推出的游戏将是“完全原创”的。

软件 SOFTWARE

主机“晚产”，软件也被传染 “梦工场”主力软件推迟发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 笔者所担心的事情终于发生了，在日本东京游戏展上表现无力的“梦工场”版“世嘉拉力锦标赛2”推迟发售！





▶『蓝色痛击』有些类似PS名作『生物危机』，但似乎更偏重与动作。 ▶『世嘉拉力锦标赛2』的通信机能对于国内玩家来说是没有意义的。

同时宣布推迟的还有SEGA的“蓝色痛击”（BLUE STINGER），这两个游戏新的发售日将安排在12月23日。此外，“摩纳哥赛车”和“杰斯特力量”则推迟到明年初发售。

关于推迟发售“世嘉拉力锦标赛2”的官方说法是“为了完善和测试网络对战系统”，但是业界更倾向于认为世嘉在重新组织力量，准备圣诞前后的有力攻势。玩家注意到，被誉为“未来游戏标准”的“索尼克大冒险”也推迟到了12月23日，这是对这种猜测的最好证明。

这样，与“梦工场”主机同时发售的游戏数量已减为4个：“VF3·TB”、“怦怦冰岛冒险”、“哥吉拉一族”和“七月”，也许到具体发售日时还会有进一步调整。

硬件 HARDWARE

亚洲版『梦工场』发售将延迟

本刊日本专讯（记者：KEN） 据业界消息灵通人士的消息，由于『梦工场』的硬件供不应求，亚洲版的发售将被控制在最小的限度，只有那些运气特别好、或是特别有关系的玩家才可能在第一时间内拿到原厂推出的亚洲版『梦工场』主机。

据称只有两家香港的代理公司才可能取得主机，其数量也只有10—20台，同玩家的热切期盼相比简直是杯水车薪。有鉴于此，这些主机很可能只是用来展示而不是出售，以免玩家打破脑袋。真正的亚洲版发售日期可能将推迟到明年一月份。

世嘉已经开始警告那些预约销售『梦工场』主机的商户注意控制数量，以免11月27出现供货紧张。

『梦工场』的短缺主要是受NEC POWER VR2芯片的生产规模所限制，由于无法在发售日得到要求数量的芯片，世嘉已经将11月27日当天的出荷量从100万台缩小到20－40万台，而世嘉于10月10日在网络上推出的预定业务，也不得不在两天后达到10万台时宣布终止——制成品的数量实在难以保证！

特报 SCOOP

彩色 GAME BOY 首批出现疯狂销售

本刊日本专讯（记者：KEN） 彩色GAME BOY在日本的销售出人意料的成功，几乎已经达到了疯狂的地步，远远超出了任天堂的想象。

任天堂彩色GAME BOY于10月21日开始在日本各专卖店销售。在新宿的零售店中，为了能够及时疏散排队等候购买的人流，商店不得不提早一个小时开门。

购买彩色GAME BOY的人数比任天堂计划的要多得多，主机很快销售一空，而零售商们不知道何时能够再次进到货，对此，任天堂也连称“没想到，没想到。”

任天堂计划彩色GAME BOY的产量能够达到每月1百万台，以适应玩家的需要。此外，任氏也希望N64能够借此机会“咸鱼翻身”，尤其是为11月21日发售“赛尔达64”带来好运。

新闻访谈

未来游戏的基准

——访中裕司

本刊特约作者：KEN



被业界成为“未来游戏之基准”的“索尼克大冒险”，成了东京游戏展上最耀眼的明星。其中的奥秘何在？我们不如再来听听中裕司是怎么说的：

记：您是否也为“梦工场”的设计倾注了一番心血？

中：“NIGHTS”之后我投入到了“梦工场”的研制工作中去，当时我将自己的全身心都放了进去，最后的成品中有很多是我的想法。

记：您认为“梦工场”最强的是什么？

中：“梦工场”的显示能力是目前其他机种根本不能企及的。此外内存也很重要，我们有 24M 的 RAM，其中 16M 用于工作内存，8M 用于贴图。比较来看，土星只有 4M，而 PS 仅 2M。强大的 SH4 处理器则使我编程时为所欲为。这三者相加，对艺术家和程序开发员来说有着无穷的魅力。

记：正式宣布“梦工场”的记者招待会被称为“新挑战会议”，那么“梦工场”给您带来了怎样的新挑战呢？

中：“梦工场”所带来的最大挑战是通讯方面的 VMS 系统和 MODEM。在“索尼克”中我并没有真正考虑通讯上的能力，但是在将来的游戏中我一定不会忘记。

记：您是否想到过把“索尼克”搬上街机？

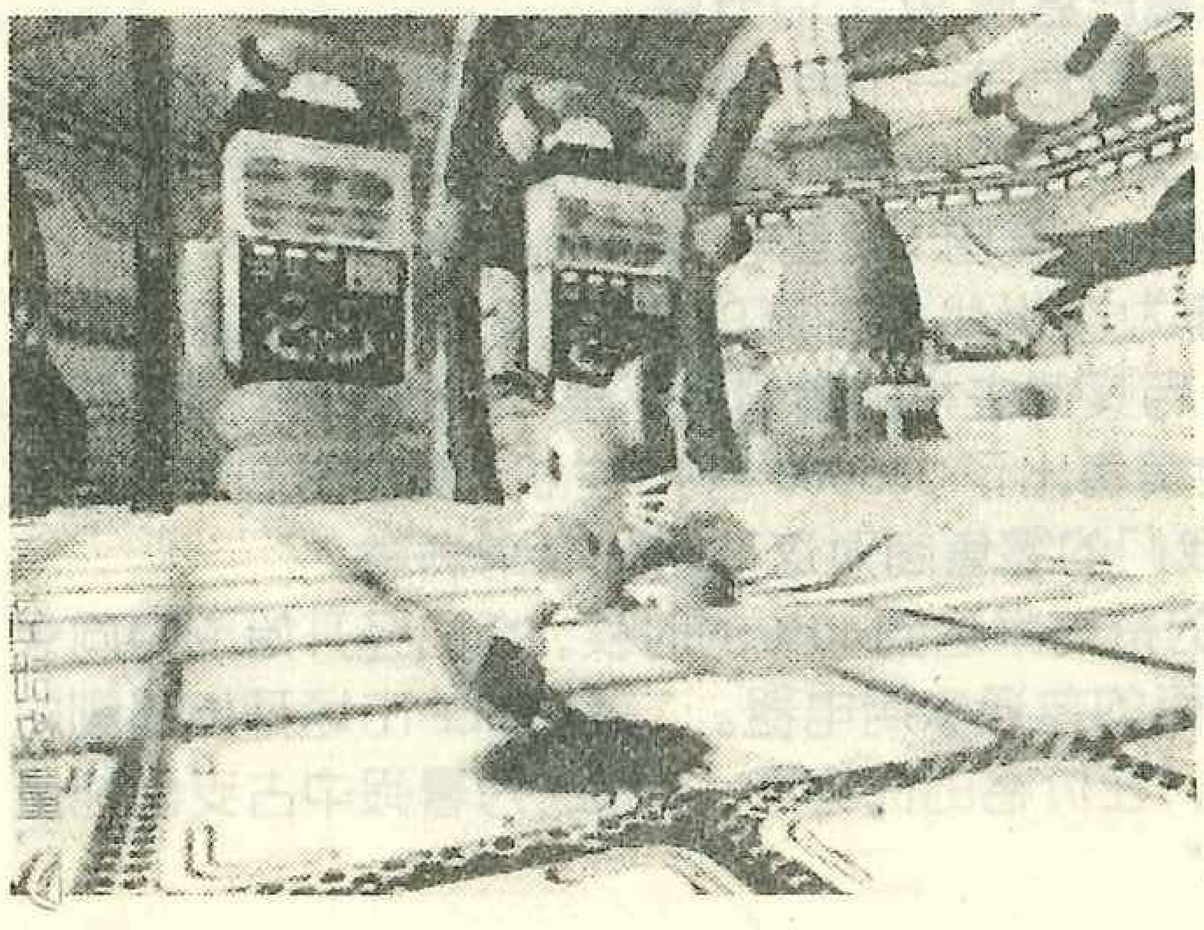
中：目前“索尼克小组”还没有制作任何街机游戏的打算。不过我对街机部门一直有着很大的兴趣。我当初加入世嘉的一个主要原因就是只作街机游戏，只是后来未能如愿，那个时候我天天嘟囔着“要做街机游戏！”。不过，我对现在的环境和“索尼克”很满意。

记：作为一个世嘉最成功的游戏开发者之一，您还有没有其他的计划？

中：我现在是“梦工场”计划中的一员，我也参加一些与之有关的会议和计划。不过现在由于制作“索尼克”的关系，我一直非常忙。

记：“索尼克小组”一直没有为“土星”制作一个原创的索尼克游戏，为什么那么快就为“梦工场”制作了呢？

中：我开发了 4 个 MD 的索尼克游戏之后，开始希望创造一些完全不同的东西。这也是我为什么开发“NIGHTS”的原因。在“NIGHTS”之后我便听到了有关“梦工场”的情况，我相信“梦工场”可以帮助“索尼克小组”制作最优秀的索尼克游戏。



记：“索尼克小组”的产品主要是面向西方市场的，这是否影响到您现在的产品定位？

中：这个“索尼克大冒险”定位在全球性的游戏上。在产品定位上我并没有失败的经历。

记：第一个索尼克游戏诞生在日本，但是之后三个全部都是在您去了美国之后制作的，您这次是否有意带领“索尼克小组”出国呢？

中：我之所以愿意在国外设计游戏，原因在于国外生活可以给我更多的体验。我环游过美国和整个南美，在新的索尼克游戏中玩家也可以看到我的这些体验。

记：“索尼克大冒险”是一个难以言表的结构复杂的游戏，您的灵感从何而来？

中：“NIGHTS”之后，大约是 96 年的 8 月，我开始考虑这个游戏。正式的开发工作是从 97 年 7 月开始的。

记：开发队伍有多大？

中：开始时有 20 人——7 个程序员，10 个美工和 3 个游戏设计员。我和这 20 个人合作了 10 个月，快完成时，人数已经增加到了接近 60 人。

记：作为三维游戏，索尼克的难点在何处？

中：索尼克很快，所以你必须建立一个大比例的模型：为了做一幅大地图我就花了不少时间。当然，对三维空间中的一切我都必须考虑周到，同时我还要制作不同比例的地图，这就是“索尼克大冒险”的难点。如果是马里奥或者别的比较慢的角色，我不会制作这么大的地图。一开始我单为索尼克制作了这个巨大的世界，但接着我就想到，为什么不把其他角色放进来呢？也许我可以为这个世界增加一点东西——不单单是匆匆奔过。这是这个游戏一个主要的概念。

记：是什么使您想到要把索尼克放进三维世界的？

中：当我想看看索尼克整个系统是如何在三维情况下运作的时候。

记：“索尼克合集”中的那段三维世界是否与此有关？

中：答对了。这确实是我探究三维索尼克奥秘的一个开端。

记：我们当时都希望这会是一个“土星”版的全三维索尼克游戏。

中：那时我虽制作了“索尼克合集”，但是已经知道了有关“梦工场”的消息，而且无法抵挡在新主机上推出“索尼克大冒险”的欲望。

记：除了画面和技术上的指标，索尼克有什么新的东西？

中：整个游戏看上去是一个非常标准的动作游戏，但是这只是一切动作游戏的基本，这依次我增加了许多背景故事，并力图使游戏具有深度。

记："索尼克大冒险"是否能多人游戏？

中：只能单人游戏。如果时间允许我想加入挑战模式。

记：游戏中有没有特别的模式，有什么办法使玩家在爆机之后重新开始游戏呢？

中：主游戏中有六个迷你游戏，这些小游戏是可以充分玩的。我也希望游戏能够有再次玩的价值，玩家的目标不要仅限于打通最后一关。但是现在我对此无可奉告。

记：新作中那些继承了前作的特点？

中：过去的游戏中索尼克的速度感是非常关键的。不单单是以前的玩家，新的玩家如今也能享受到这种索尼克独有的感觉。

记：重新雕塑一个知名人士有点困难吧？

中：开发是艰苦的。不过这是我心爱的项目，我非常喜爱为之工作。

记：游戏用到了"梦工场"多少机能？

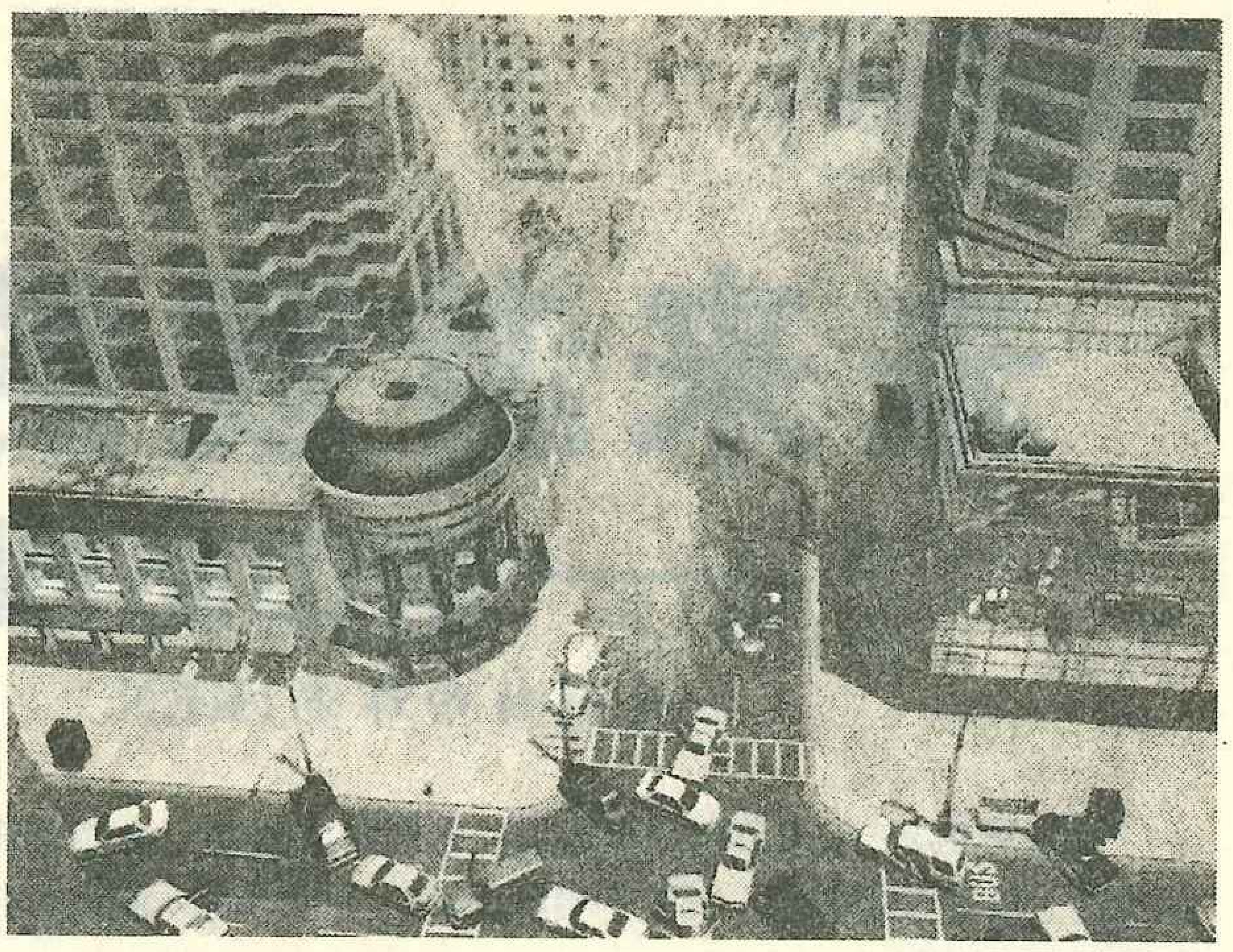
中：我相信我们已经尽全力而为了。不过对于一个新主机来说，摸透机能并非是简单的事，在不久的将来玩家可能看到更出色的效果。但是就目前而言，我想这是我们所能达到的最高水平了。

记：觉得雅马哈的音响处理器怎么样？

中：对音响芯片我很满意。我们可以做出出色的三维音响和广阔的立体声，其容量是"土星"的二倍。

记：游戏的音乐方面有什么特殊的安排吗？

中：我比较喜欢实况音乐。这一次索尼克是"非常摇滚"的。每个角色都有不同的主题，这六支曲子是在洛杉矶和纽约灌录的。



记：对于 VMS 的运用有什么打算？

中：游戏当然对应 VMS，同时我也有一个特别的想法。但是现在我不能多讲。

记："索尼克大冒险"有可能移植到电脑上去吗？

中：不会。我想即使是现在最好的个人电脑要移植这个游戏，困难也是很大的。VOODOO2 图形卡要和"梦工场"比起来还差得太远。

记：您在开发的时候有没有参照过其他游戏？

中：基本上我觉得自己是在开发一个最超前的游戏，所以我对 PS 或是"土星"的游戏没什么兴趣。

记：您认为"索尼克大冒险"最不同凡响的是什么——您创造了什么？

中：这是历史上最快、最大的电子游戏节目！！

硬件 HARDWARE

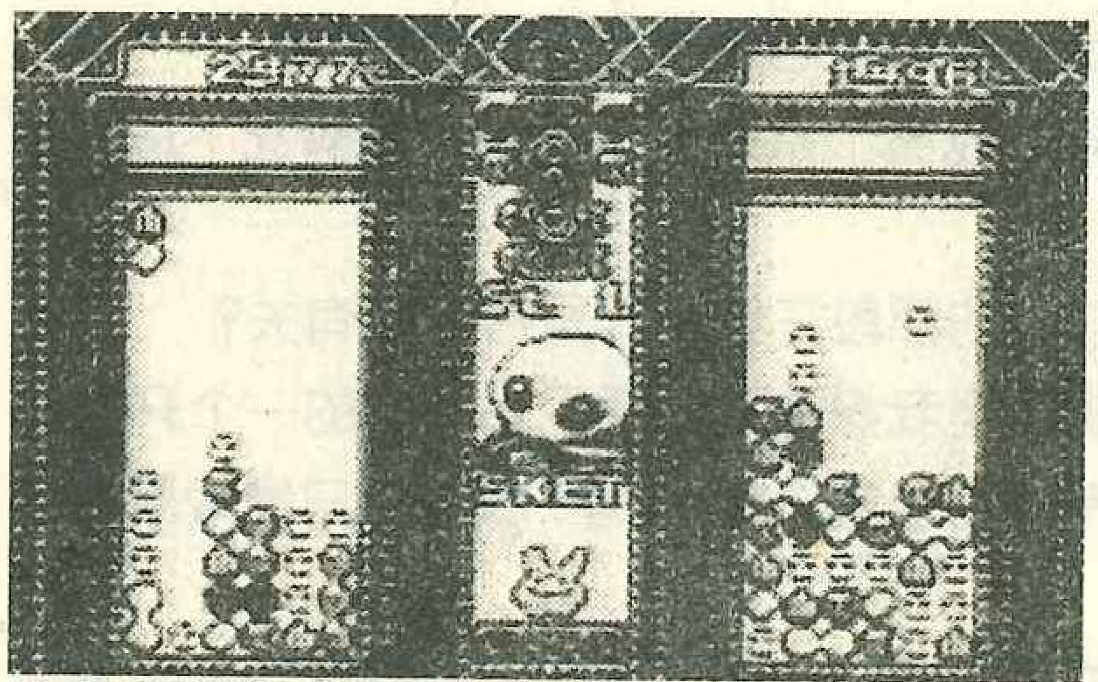
横竖都是它 BANDAI 新型掌机公布

本刊讯　近日，以改编制作动画名作为游戏的 BANDAI 公布了该公司的新型掌机"WONDER SWAN"（神奇遨游，以下 WS），在 SNK 公布"袖珍 NG"后，加入日益激烈的掌机市场。

从公布的图片上看，WS 与其他掌机的最大不同之处是：它的屏幕不象其它掌机那样"方"，而是长方形的，有宽银幕的感觉；最重要的是玩纵版游戏时可以将主机竖过来，这是 WS 最为特别之处，也是它的"本钱"吧。

从公布的软件来看，WS 是颇具竞争力的，其中包括："噗哟噗哟通"、"数码怪兽"、"SD 高达"等，而且 BANDAI 这个差点儿与世嘉合并的公司居然得到了来自 NAMCO 和 SQUARE 等厂商的大力协助，预定发售的还有"陆行鸟之不思议的迷宫"、"电气机车前进"、"铁拳"这样的大部头作品，对于刚刚公布的掌机来说，这已经足够了。

目前，关于 WS 的详细技术数据还没有得到，本刊将为大家做急时的报导，请玩友注意收看。



▲玩"噗哟噗哟通"时，宽银幕显示了威力，可以同电脑对战了。



▲WS的左侧有两个十字键，玩横版游戏时，用下面的那个，玩纵版游戏时大概要用上面的那个。

杂谈 TALKING

PS 继续保持次世代主机的领先优势

本刊美国专讯（记者：KEN）　美国索尼表示自从 PS 价格下降至 129 美圆之后，其销售量已猛增 97 个百分点。

美国 SCE 发表了降价后第一个月的结果报告，整个 9 月份的销售情况比降价前的 8 月份上升了 97%。"玩家非常清楚，PS 是他们对电视游戏主机的主要选择。"美国 SCE 副总裁 KAZ HIRAI 称。

报告还显示了作为次世代机主流的 PS 在竞争中所处的领先地位，在一些零售店，PS 与其他主机的销量比率呈 3:1 的态势。据未经证实的消息称，9 月份全美售出了 385000 台 PS 主机。美国 SCE 销售副总监 JACK TRETTON 称"我们的零售商对这种状况非常满意。"

"当家庭对主机的持有率达到 10% 的时候，PS 已经开始成为同录象机一样为人们所接受的普通家用电器。"美国 SCE 市场开拓部副总监 ANDREW HOUSE 称，"在价格的优势下，PS 已成为暑假中占支配地位的消费类电器产品。"

来自美国的新闻及特报

是非成败转头空

——主机大战访谈录

编译/本刊驻美记者 叶展

游戏机市场风云变幻风起云涌，正当万众瞩目于 11 月 DREAMCAST 的发售时，怦然心动的绝不只是铁杆玩家们。在 SONY 任天堂等大公司的总部，在那些重重阻隔的帘幕背后，上层决策者们在焦急地等待着 SEGA 发出一击（也许是最后一击了！）。DREAMCAST 和 PLAYSTATION 2，以及任天堂的新主机将掀起另一轮主机大战。可以预言，其竞争的惨烈程度将远远超过次世代机。游戏业市场如此诱人，引无数英雄竞折腰，3DO，PIPPIN，PC－FX，直到土星，一个个败下阵来，或身败名裂，或苟延残喘，其状也惨乎，其情也悲乎！研究一下 PLAYSTATION，N64 和土星的是非成败，看看 PLAYSTATION 之所以胜，N64 和土星之所以败，有助于我们认清“形势”，对下一轮主机大战有一个清醒的认识！

接受采访的 Jim Whims 先生在游戏业中摸爬滚打已历十余寒暑，是业界顶尖人物之一。早在 1986 年他就开始为任天堂美国分公司做市场分析和宣传工作。1994 年他加入了 SONY 并参与了 PLAYSTATION 发售宣传工作。现在他自己开了一家顾问公司，向游戏公司们提供商业策略市场规划等方面的咨询服务。

作为市场方面的老手，Jim Whims 的很多见解颇有深度。又兼曾在任天堂和 SONY 两大公司的核心部门工作过，他对两个公司的企业文化和商业策略的了解应是十分准确的。象他对任天堂弱点的评论，言人所未尝言，给人耳目一新的感觉。

好，现在切入正题！

SONY 到底怕不怕 DREAMCAST?

问：PLAYSTATION 迄今风头不减，销售强劲。可以说 SONY 在近期简直没有推出 PLAYSTATION 2 的必要。但神龟虽寿，犹有竟时。PLAYSTATION 究竟还可再“撑”几年？

答：我的预测：98 年 PLAYSTATION 将达到硬件销售的高峰，而 99 年将达到软件销售的高峰。因此 PLAYSTATION 起码可支持到 2000 年！

问：从 SONY 的成功中，SEGA 和任天堂应该学到些什么？

答：SONY 做了很多明智的决策！他们刻意培育了 PLAYSTATION 的开发者的群体（development community）。他们努力使 PLAYSTATION 对游戏开发者和玩家同样友善。同时 SONY 也给了游戏开发公司足够的利益分成作为驱动。其结果是全世界的软件开发公司都支持 SONY。这是 SONY 成功的关键。而更重要的是：**SONY 是通过成功的市场运作将对手挤出了市场！**看看 SEGA 吧：SEGA 在游戏业中已有十几年的经验，拥有广泛的商业联系和雄厚的客户基础，在玩家中形象良好。而 SONY 那时在游戏业还是一张白纸。土星比 PLAYSTATION 早投入市场，有移植自街机的几部大作，虽然其性能和 PLAYSTATION 相比稍逊一筹，却还没有天壤之别。但短短几年下来，土星被完全挤出了市场，简直匪夷所思！我觉得主要是 SONY 的凌厉的市场运作使 SEGA 完全被扫地出局。

问：SONY 到底怕不怕 DREAMCAST?

答：且不论怕不怕，目前 SONY 的管理层所关注的重点就是 DREAMCAST 的发售。SONY 的策略是等着瞧，即根据 DREAMCAST 发售后的情况再决定自己的应对。另外要特别指出的，SONY 现在根本不怕 N64 在背后捅刀子。因为 N64 表现乏力，除非任天堂推出新机（这种可能性在近期微乎其微），否则在相当长的一段时间里任天堂对 SONY 都构不成太大的威胁。因此目前 SONY 的重点还是放在对 DREAMCAST 的研究和观望上。

问：虽然 PLAYSTATION 的生命力仍很旺盛，但 DREAMCAST 的发售显然将迫使 SONY 提早推出 PLAYSTATION 2。你认为这会在什么时候？

答：最早是 1999 年秋季。但我认为最有可能的是 2000 年。除非 DREAMCAST 获得巨大成功，否则没有任何理由在 PLAYSTATION 还卖得很火的时候推出 PLAYSTATION 2。SONY 自己是不很着急的。在 DREAMCAST 推出后，SONY 的工程师们会将其硬软件功能一一吃透再加以改进，力求胜之。

问：SONY 现在的成功有目共睹，但若在下一代主机的竞争中……

答：PLAYSTATION 的成功是游戏史上最辉煌的成功之一。但若 SONY 在下一代主机的竞争中落败，那也将成为游戏史上最惨重的失败！其影响将远远超过任天堂这次的失败！

任天堂怎么了？

问：任天堂为何会在 N64 和 PLAYSTATION 之战中落败？（笔者：看看，美国搞市场分析的人们都已经宣布任天堂败局已定了！）

答：任天堂还没从 16 位到次世代的时差中恢复过来呢！他们进入次世代市场比 SONY 晚了足足一年多。虽然任天堂的人总是在吹嘘他们的游戏质量，但实际上从游戏质量上看 N64 对 PLAYSTATION 并没有太大优势（差距不大），数量又不足！已失先机，又无优势，结局可想而知！

问：任天堂怎么了？

答：我认为任天堂绝对低估了 SONY。他们过于乐观，过于自信，认为在游戏业界老子天下第一。他们认为：在从 8 位机转换到 16

位机的过程中，SEGA 虽然早于任天堂推出了 16 位机，但最后还是被任天堂强大的攻势打得一败涂地。因此，PLAYSTATION 早几天发售不足为惧。凭借任天堂的实力绝对可迎头赶上并战而胜之。但他们忘了，其实他们是通过 4－5 年的苦战才扭转在 16 位机市场的落后局面的（编者按：指美国市场）。而那时的 SEGA 在软件策略方面犯了大错，SONY 显然吸取了 SEGA 的教训，没有犯同样的错误。但任天堂却没有学乖，一错再错。我不知道任天堂的人在一夜之间失去市场宝座时会多么痛心疾首。但说痛心疾首还是便宜的，应该是胆战心惊。因为**任天堂败给的是 SONY，而 SONY 是很少犯错误的！**

问：你认为任天堂的人，在他们的内心里，是否承认已经败给 PLAYSTATION 了？
答：我和任天堂的人谈这个问题时，他们说就现有的 N64 所占的市场份额，任天堂“活”下去不成问题！虽然不再是业界老大，但公司赢利状况良好。只要赢利状况好，员工们就很高兴！

问：他们也许嘴上说很高兴，但你相信他们的话吗？
答：不高兴又有什么用！**他们别无选择！**（笔者：精辟，市场竞争就是这样！）

问：你认为任天堂都犯了什么错？
答：首先，他们选择了错误的存储媒体——卡带，在此无须赘述（笔者：以前文章中已经多次论及）。但这不是唯一的错误。我在 SONY 工作时经常对员工说：**只要任天堂还用 MARIO 做招牌，我们就不用担心！**

问：哦！这倒是前所未闻！为什么？
答：是的！MARIO 被誉为游戏史上最伟大的游戏！对此我不表异议。但问题是：其针对的玩家群的年龄太小！

在推出 PLAYSTATION 之前，SONY 做了详细的市场调查。结果指出：任天堂虽然在游戏质量方面声望很高，但其游戏大多针对幼儿（幼儿园，小学低年级）等低年龄段玩家。任天堂游戏中的角色象 MARIO 等都是“小儿科”，憨态可爱，但和“酷”啊什么的一点儿扯不上边。而中高年龄段的玩家们（小学高年级，中学生等）偏偏要的就是“酷”！（笔者：中国现在也一样！）

因此 SONY 决定，将次世代的市场定位到中高年龄段的玩家，让中高年龄段的玩家成为拥护 PLAYSTATION 的中坚。而这一手策略使得**任天堂的传统武器 MARIO 和塞尔达传说等，对 SONY 都起不了太大的杀伤作用！**（笔者：确实，一提起任天堂，就让人想起 MARIO、大金刚等 Q 版形象，虽然可爱，但稍嫌幼稚。提起 PLAYSTATION，大家自然会想起如史诗般壮丽的“FF7”，令人恐怖的“RESIDENTIAL EVIL”（生物危机），气势如虹的“铁拳”等。和 PLAYSTATION 上这些“酷”作比，N64 上的几款最卖座的游戏都太“嫩”！）

问：为什么？
答：这是最简单不过的道理！在家里小弟弟总是要和大哥哥看齐。小弟弟总是和大哥哥争东西，大哥哥有的小弟弟也争着要有。因为这会给他带来长大的感觉，使他觉得自己不再“小”。反过来，大哥哥绝对不屑于跟小弟弟争那些大哥哥认为是小儿科的东西。因为大哥哥总是认为自己比小弟弟大。因此只要我们牢牢抓住了针对大哥哥的市场，自然而然地就会逐渐潜移默化地影响小弟弟的市场。

每次我在电视上看到任天堂的广告时，都会舒口气，想：我们现在安全了！因为任天堂迄今为止还是自己把自己卡在低年龄段，而将中高端的市场拱手让出给了 SONY！**任天堂的广告词中说 N64 是“the system for your little brother！”，这无异于和死神接吻！**

问：如果不用 MARIO 做招牌，是否会给任天堂带来灾难性的后果？
答：这很难说！但不破不立，舍不了孩子抓不着狼！在一个变化的市场中，只固守自己已有的成果是不够的！不变是不可能的。但对任天堂这样的公司来说，MARIO 巨大的名声反而是一种累赘！

问：超任是经过一段很痛苦的时间后才后来居上获得成功的，GAMEBOY 从诞生至今生命力仍很旺盛。N64 是否会象超任一样浴火重生？象 GAMEBOY 那样生生不息？
答：绝对不可能！N64 败局已定，任何人都无力挽回了！现在的市场竞争和 16 位机时已完全不同，N64 不可能重现超任昔日的容光！

问：任天堂目前的情况怎样？是否会在近期推出新的游戏机系统取代 N64？
答：任天堂的营收状况是很好的。公司现在有 50 亿美元的现金在手，又没有任何债务问题。他们目前的利润率也不错。因此，任天堂没有必要象 SEGA 一样采取激进的市场策略。他们的想法是稳扎稳打，同时紧紧看（跟）住 SONY。这次任天堂大概不会让 SONY 再出先手了。据我估计，新的游戏机系统将在 2000 年底或 2001 年初推出（当然也要看 SONY 采取何种对应策略而定）。

SEGA 的最后一击

问：SEGA 目前的情况怎样？
答：对 SEGA 来说，从 SEGA CD 到 32X 到土星一连串犯了三个大错误。这三个游戏机系统都以失败而告终。一般公司若连续三次受到这么重大的打击，就会不支而退出市场。而 SEGA 目前还在苦苦坚持，其屡战屡败屡败屡战的韧性令人着实钦佩。而正是由于 SEGA 的内忧外困使得 SEGA 转向微软等大公司寻求支持和合作。

问：在 SEGA CD、32X、土星失败的阴影下，是否可以说 SEGA 的牌子在美国已经完全失去了影响力？（牌子臭了？）
答：他们（SEGA）已经使玩家，第三方软件开发商和销售商普遍感到灰心失望。失去人心容易，重新获得人心则难上加难！SEGA 的管理层必须花极大的魄力重建 SEGA 的信誉！

问：为了与 SONY 竞争并获得生存的机会（笔者：这么惨啊！），您可否为 SEGA 支几招？
答：如果我在 SEGA 工作，我会竭尽全力宣传 DREAMCAST。我要努力使玩家们认识到 DREAMCAST 不仅仅是一个图象更好位数更高的游戏机。我们应更大胆地探索新领域：如网络游戏。同时，SEGA 必须和第三方软件开发商合作好。SEGA 应该竭尽全力不惜血本使 DREAMCAST 在 PLAYSTATION 2 和任天堂的新机进入市场前达到足够的装机量。**家用游戏机市场虽大，但却绝对容不下三个主机！**先“敌”强占阵地将使我方获得一定优势。

成败转头空

问：在游戏机市场存在这种有趣的现象：即使一个公司的某种主机在市场上获得绝对优势，也无法保证这个公司的下一代主机保持同样的优势！（笔者：成败转头空，又得重新来！）这是为什么？
答：这个问题很好！因为每一代新主机的推出都是硬软件技术的重新整合，旧有的经验优势无法完全转移到新的主机上。一切都得重头来！所以干游戏机这行的，永远没有高枕无忧的时候，总是战战兢兢小心翼翼。因为今天的市场骄子很可能沦为明日的弃儿！

我有一个想法：SONY 也许会改变这个法则，不过这种现象重演。因为**游戏史上从未有公司象现在的 SONY 这般如日中天！**

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
快刀	HARD EDGE	SUN SOFT	ACT	ACT + AVG	12月3日
太阳最佳精选·长命百岁~消除昨日	サンコレ BEST·OUTLIVE ~ Be Eliminate Yesterday	SUNSOFT	TAB	97.7.24 发售	12月3日
太阳最佳精选·宝石行者	サンコレ BEST·ストーンウォーカーズ(STONE WALKERS)	SUNSOFT	TAB	96.10.18 发售	12月3日
卡普空世代~第五集 格斗家们	カプコン ジェネレーション~第5集 格斗家たち	CAPCOM	ETC	格斗合集	12月3日
宇宙侵略者 2000	スペースインベーダー2000	TAITO	STG	骨灰级名作	12月3日
J 联盟实况·胜利十一人'98—'99	J リーグ实况·ウイニングイレブン'98—'99	KONAMI	SPG		12月3日
进步！海盗	进め！海贼	ARTDINK	SLG	争当最强	12月3日
劲舞！劲舞！劲舞！	DANCE！DANCE！DANCE！	KONAMI	ACT	跳舞	12月3日
R4~山脊赛车 类型 4~ +方向盘手柄	R4 ~ RIDGE RACER TYPE 4 ~ +ジョグコン	NAMCO	RAC	系列之四	12月3日
R4~山脊赛车 类型 4~	R4 ~ RIDGE RACER TYPE 4 ~	NAMCO	RAC	系列之四	12月3日
NAMCO 动感控制器	ナムコ アクティブフォース コントローラ"ジョグコン"	NAMCO	外设	带方向盘	12月3日
横断美国超级问答·复刻盘	アメリカ横断ウルトラクイズ·复刻盘	VICTOR SOFT	QIZ	问答游戏	12月3日
学校的创造！！2	学校をつくろう！！2	VICTOR SOFT	SLG	经营管理	12月3日
玉茧物语	玉茧物语	元气	RPG		12月3日
哥吉拉:传统战斗	ゴジラ:トレーディングバトル	东宝	TAB		12月3日
电气机车前进！2	电车で GO！2	TAITO	SLG	模拟开机车	12月10日
玛碧宝贝的故事	マービー ベイビー ストーリー	PONOS	PUZ		12月10日
神奇之旅	ワンダートレック	SCEI	ACT	对应振动手柄	12月10日
真爱物语 2	トゥルーラブストーリー2	ASCII	SLG	恋爱 SLG	12月10日
炸弹人	ボンバーマン	HUDSON	ACT		12月10日
超级机器人大战 F	スーパーロボット大战 F	BANPRESTO	S·RPG	SS 移植作	12月10日
将军(堆积、繁殖、摘)	TSUMU(つむ)	HECT	PUZ	译名无法确定	12月10日
悠久幻想曲·全员集合	悠久幻想曲·ENSEMBLE	MEDIA WORKS	ETC		12月10日
蒸汽机关车运转模拟·在 SL 中行驶！	蒸汽机关车运转シミュレーション·SLで行こう！	TOMY	SLG		12月10日
玩儿玩儿政治！	政治を游ぼう！~ポテスタス(廉价版)	ダズ	SLG		12月10日
古惑狼 3·徒步！世界一周	クラッシュバンディクー3·ブッとび！世界一周	SCEI	ACT		12月17日
无尽的兵器	サウザンドアームズ	ATLUS	RPG	动画风格	12月17日
必杀柏青哥店 3·全是原始人(限定版)	必杀パチンコステーション 3·原始人がいっぱい(限定版)	SUNSOFT	ETC	热门主机	12月17日
必杀柏青哥店 3·全是原始人	必杀パチンコステーション 3·原始人がいっぱい	SUNSOFT	ETC	热门主机	12月17日
认定王、冈田敏的要点将棋教室	认定王、冈田敏の诘将棋教室	ASCII	TAB		12月17日
西阵柏青哥天国 VOL.3	西阵パチンコ天国 VOL.3	KSS	ETC		12月17日
神佑擂台·EHRGEIZ	エアガイツ(EHIRGEIZ)	SQUARE	3D – FTG		12月17日
译名无法确定	まんすたあ·レース	KOEI	S·RPG		12月17日
美少女梦工场·加油！加油！公主	プリンセスメーカー·GO！GO！プリンセス	NINELIVES	TAB		12月17日
快乐的麻将	たのしい麻雀	KOEI	TAB		12月17日
幻想水浒传 2	幻想水浒传 2	KONAMI	RPG	与水浒无关	12月17日
家庭餐馆·史上最强的菜单	ザ·ファミレス·史上最强のメニュー	HUMAN	SLG	餐馆经营	12月17日
袖珍迷宫	ポケットダンジョン	SCEI	RPG		12月23日
玲珑夏威夷女装	ポケットムームー	SCEI	ETC		12月23日
维新之岚·幕末志士传	维新の岚·幕末志士传	KOEI	S·RPG		12月23日
夏娃·失落的人	EVE·THE LOST ONE	IMADIO	AVG	侦探	12月23日
华夏之梦 2	タワードリーム 2(TOWER DREAM 2)	AXELA	TAB	大富翁类	12月23日
街头霸王 ZERO 3	ストリートファイターZERO 3	CAPCOM	FTG		12月23日
2999 年的游戏儿童	2999 年のゲーム キッズ	SCEI	ETC	有同名小说	12月23日
陆行鸟之不思议的迷宫 2	チョコボの不思议なダンジョン 2	SQUARE	RPG	送一张数据盘	12月23日
幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	NAMCO	RPG	SFC 名作	12月23日
桃太郎传说	桃太郎传说	HUDSON	RPG		12月23日
米泽纳假象	ミザーナフォールズ	HUMAN	AVG	侦探推理	12月23日
雀牌游戏'99"如意算盘"	雀牌游戏'99"たぬきの皮算用"	MEDIARING	TAB	麻将	12月23日
文明 2	シヴィライゼーション 2(CIVILIZATION 2)	HUMAN	SLG	电脑名作	12月23日
100 万元问答猎手	100 万元クイズハンター	富士通	QIZ		12月中旬
魔王戒指	ルシファー リング	东芝 EMI	ACT		12月
音乐小说保存版 2·恐怖惊魂夜 特别篇	サウンドノベルエボリュション 2·かまいたちの夜 特别篇	CHUN SOFT	AVG		12月
钓鱼手柄	つりコン	ASCII	ETC		12月
圣龙传说~外传~	圣龙传说~外传~	バップ	FTG		12月
I.Q 方块·最终版	I.Q FINAL	SCEI	PUZ		12月
狂人黎明 3	ルナティックドーン 3	ARTDINK	RPG		12月
成为魔法使者的方法	魔法使いになる方法	TGL	RPG		12月
沉默的莫比乌斯·幻影堕天使	サイレントメビウス·幻影の堕天使	BANDAI VISUAL	RPG		12月
火山王国的人形公主	マール王国の人形姬	日本一	RPG		12月
大战略~王者之战	大战略·マスターコンバット	OZ CLUB	SLG		12月
家庭赛车	ザ·ファミレス	ARTDINK	SLG		12月
主题水族馆	テーマ アクアリウム	EA SQUARE	SLG	经营	12月
王族领袖·新盖亚王国记	LORD MONARCH·新ガイア王国记	东芝 EMI	SLG		12月
成为男孩儿…第二季节	BOYS BE…2nd Season	讲谈社	SLG		12月
战斗昆虫传	バトル昆虫传	JALECO	S·RPG		12月

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
卡普空世代~第五集 格斗家们	カプコン ジェネレーション~第5集 格斗家たち	CAPCOM	ETC	格斗合集	12月3日
胜利海报 3·'98 计划	ウイニングポスト 3·プログラム '98	KOEI	SLG	赛马	12月3日
远岛传说·时之道标(通常版)	ファーランドサーガ·时の道标(通常版)	TGL	S·RPG	对应鼠标	12月3日
远岛传说·时之道标(初回限定版)	ファーランドサーガ·时の道标(初回限定版)	TGL	S·RPG	对应鼠标	12月3日
悠久幻想曲·全员集合 VOL.1	悠久幻想曲·ENSEMBLE VOL.1	MEDIA WORKS	ETC		12月10日
兰古瑞萨·颂词	ラングリッサー·トリビュート	MASIYA	S·RPG		12月23日
职业指南麻雀"兵"	プロ指南麻雀"兵"	文明脑	TAB	麻将	12月25日
6 英寸 我亲爱的	6インチ まいだーりん	KID	不详		12月下旬
樱大战·帝击画报	サクラ大战·帝击グラフ	RED COMPANY	ETC	2CD	12月
续 初恋物语~修学旅行~	续 初恋物语~修学旅行~	德间书店	SLG	4CD、育成 SLG	12月
吉本麻雀俱乐部	よしもと麻雀俱乐部	彩京	TAB	麻将	12月
德贝赛马	ダービースタリオン	ASCII	SLG		12月
圣诞节 3	NOEL 3	PIONEER LDC	AVG	3CD	12月



本月“中国电玩榜”统计时间为 98 年 10 月 8 日～10 月 31 日，这期间共收到有效选票 4302 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	1232
2	2	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	872
3	3	樱大战 2・望君珍重（SS、SEGA、AVG＋SLG）	818
4	5	’97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	675
5	4	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	599
6	6	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	579
7	7	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	506
8	8	勇敢的剑士・武藏传（PS、SQUARE、A・RPG）	496
9	新	合金装备・索利德（PS、KONAMI、ACT）	364
10	新	实况世界足球・胜利十一人 3～法国世界杯 98（PS、KONAMI、SPG）	271

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
DQ 怪兽篇・特瑞的神奇王国（GB、ENIX、RPG、98.9.25）	510411（510411）
口袋妖怪・皮卡秋（GB、NINTENDO、RPG、98.9.12）	260648（1111739）
胜利街区・豪华王（PS、ENIX、BOG、98.9.23）	202581（202581）
合金装备・索利德（PS、KONAMI、ACT、98.9.3）	157468（566075）
山顶极速 2（PS、ATLUS、RAC、98.9.17）	74839（74839）
机动战舰抚子・三年的空虚（SS、SEGA、AVG、98.9.23）	74349（74349）
三国志 6（PS、KOEI、SLG、98.10.8）	73571（73571）
SD 高达・G 世纪（PS、BANDAI、SLG、98.8.6）	73567（622601）
成为飞行员！（PS、PACK IN VEDIO、SLG、98.9.23）	72757（72757）
欢迎 Pia 小圆帽！！2（SS、NEC、AVG、98.10.8）	60306（60306）

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	8401
2	2	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	5689
3	3	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	4559
4	4	樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG＋SLG）	4110
5	5	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	3717
6	6	’97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	3463
7	7	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	3001
8	8	樱大战（SS、SEGA、AVG＋SLG）	2600
9	9	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	1895
10	10	光明力量Ⅲ 剧本 1・王都的巨神（SS、SONIC、RPG）	1656

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	3260
樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4）	2162
皇家骑士团 2（SFC、QUEST、S・RPG、95.10.6）	1325
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	1299
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	1245
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	1139
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18）	928
心跳纪念品・永伴你身边（PS、KONAMI、SLG、95.10.13）	785
恶魔召唤师・灵魂黑客（SS、ATLUS、RPG、97.11.13）	690
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	599

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	2	口袋妖怪・红、绿（GB、NINTENDO、RPG）	462
2	1	大航海时代Ⅱ（MD、KOEI、SLG）	455
3	3	三国志 2・霸王的大陆（FC、NAMCO、SLG）	436
4	4	兰古瑞萨Ⅱ（MD、MASIYA、S・RPG）	393
5	5	热斗’96 格斗之王（GB、TAKARA、FTG）	331
6	5	第二次超级机器人大战 G（GB、BANPRESTO、S・RPG）	325
7	7	吞食天地 2・诸葛孔明传（FC、CAPCOM、RPG）	302
8	8	幽・游・白书～魔强统一战（MD、TREASURE、FTG）	296
9	9	雷神传说・光之继承者（MD、SEGA、A・RPG）	203
10	10	火炎之纹章・圣战的系谱（SFC、NINTENDO、S・RPG）	110

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	39029
樱大战 2～望君珍重（SS、SEGA、AVG＋SLG、98.4.4）	21168
生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG、98.1.29）	20933
格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16）	13157
皇家骑士团 2（SFC、QUEST、S・RPG、95.10.6）	11775
异度装甲（PS、SQUARE、RPG、97.2.11）	10778
街（SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22）	10114
GT 赛车（PS、SCEI、RAC、97.12.23）	10078
樱大战（SS、SEGA、AVG＋SLG、96.9.27）	9482
心跳纪念品・永伴你身边（PS、KONAMI、SLG、95.10.13）	9470

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	4050
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	3217
3	3	三国志2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	3055
4	4	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	3011
5	5	第二次超级机器人大战G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	2349
6	6	热斗·'96格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	2187
7	7	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	2172
8	8	吞食天地2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	1774
9	9	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	1650
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	1123

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想8 (PS、SQUARE、RPG、今冬)	2359
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG、未定)	1866
塞尔达传说64·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定11月21日)	970
VR战士3·组队战 (DC、SEGA、3D-FTG、预定11月27日)	795
索尼克冒险 (DC、SEGA、ACT、预定12月17日)	747
生物危机·代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、未定)	716
沙加·开拓者2 (PS、SQUARE、RPG、预定99年春)	641
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	525
格兰蒂亚2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	461
皇家骑士团3·王者风范 (N64、QUEST、S·RPG、预定98年冬)	429

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1122
2	3	合金弹头2 (MVS、SNK、STG)	774
3	10	'98格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	572
4	2	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	543
5	4	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	483
6	5	'96格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	388
7	6	幕末浪漫~月华的剑士 (MVS、SNK、FTG)	384
8	7	REAL BOUT饿狼传说·特别版 (MVS、SNK、FTG)	300
9	9	'95格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	226
10	8	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	222

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR射手2·'98版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	114028
VR战士3~组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	75145
狂热节拍 (不详、KONAMI、模拟DJ)	74880
街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	71722
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	59921
灵魂能力 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	44316
千钧一发2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	36963
世嘉拉力锦标赛2 (MODEL3·STEP 2、SEGA AM3、RAC)	36907
铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	36461
'98格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	36063

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	7731
2	2	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	3645
3	4	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	2941
4	3	'96格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	2810
5	5	REAL BOUT饿狼传说·特别版 (MVS、SNK、FTG)	2449
6	6	幕末浪漫~月华的剑士 (MVS、SNK、FTG)	2342
7	8	合金弹头2 (MVS、SNK、STG)	2199
8	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	1744
9	9	'95格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1396
10	10	VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	1263

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
Duke Nukem Time To Kill (PS、GT INTERACTIVE、STG)
天诛 (PS、ACTIVISION、ACT)
NFL BLITZ (PS、SPG、MIDWAY)
NFL 99 (PS、EA、SPG)
MADDEN 99 (PS、EA、SPG)
寄生前夜 (PS、EA、RPG)
NFL BLITZ (N64、MIDWAY、SPG)
NINJA (PS、EIDOS INTERACTIVE)
MADDEN 99 (N64、EA、SPG)
TEST DRIVE 5 (PS、EA、RAC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年10月16日的513号~11月6日的516号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年9月14日~98年10月11日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为9月17日~10月14日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为10月15日~10月21日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括SS、PS、N64三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括FC、SFC、GB、MD四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

XXXXXXXXX游戏当月排行榜

1、__________

2、__________

3、__________

4、__________

5、__________

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名:　　性别:　　年龄:　　玩龄:　　现有机种:

职业:学生　　身份证号:11010X830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市XX区XX南里XX楼X门X号　　邮编:1000XX

“中国电玩榜”年底之“血”就快流出来了！

12月了，“中国电玩榜”即将渡过第一个元旦，杂志上许诺的“出血”也已经步入倒计时的阶段了。本年度抽奖将在12月初进行，中奖名单将在明年第一期杂志中刊登，请中奖的、没中奖的玩友届时收看。

排行榜办了快一年了，基本能够体现出国内玩友们对游戏的取向。不过，时代进展、科技进步使我们的电玩市场“刷新率”惊人，“中国电玩榜”也要做相应的改变。第一，将“次世代排行榜”分成PS、SS两部分，从而能让更多的次世代游戏上榜。第二，由于8位、16位机新作不多，所以将取消“次世代以前家用机”排行榜。第三，将增加一个所有家用机游戏的总排行榜，即“家用游戏机软件排行榜”，计票采用累计的方式。第四，所有排行榜都将扩大榜位。以上“中国电玩榜”虽然发生了“大变”，但投票办法不变，投票格式仍然保持原有样式，玩友不必担心。目前正在与印刷厂商量将选票单加在杂志中，尽量做到不用读者自制，能否实行还未知，请玩友们耐心等待美好时光的来临。

本月是“中国电玩榜”改版之前的最后一期，下面就为大家撞今年这最后一“钟”。

次世代方面本月有两款并不新的作品上榜，显示国内电玩市场新作的传播速度并不快，往往新游戏要到3—4个月后才能较为普及。对于这两款PS作品上榜虽并不意外，但也为下榜的两款SS游戏感到婉惜，因为它们同样是很好的游戏。明年扩大榜位后，就会有更多的好游戏上榜同大家见面了。

街机方面，“98格斗之王”只用了一个月的时间就从第十位“窜升”至第三位，有些出乎意料，至于能否升到榜首，也许要等到普及率进一步增大才行。不过，最近常听人说“98KOF”不如“97KOF”好玩，名次永远在“97KOF”之后也说不定。

为鸣谢积极参与“中国电玩榜”的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出50名幸运读者赠与价值约50元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值30000元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2名
各奖次世代主机一台

二等奖　10名　各奖GAME BOY一台

三等奖　100名　各奖价值100元的精美礼物

四等奖　200名　各奖价值80元的精美礼物

今年奖品的详细情况如上，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意“中国电玩榜”动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从10月8日到10月31日，总共收到有效选票4302张。玩友们所选出的游戏总共584种，其中包括：

- ARC游戏82种，计5697票；
- SS游戏120种，计3447票；
- PS游戏142种，计5894票；
- FC游戏59种，计1022票；
- MD游戏72种，计1642票；
- SFC游戏46种，计296票；
- GB游戏54种，计1443票；
- N64游戏9种，计20票；

总票数合计19461票。

本季度（第四季度）“中国电玩榜”的计票从8月8日到10月31日，总共收到有效选票10750张。玩友们所选出的游戏总共1017种，其中包括：

- ARC游戏139种，计16596票；
- SS游戏187种，计11487票；
- PS游戏241种，计17379票；
- FC游戏123种，计3379票；
- MD游戏138种，计5948票；
- SFC游戏81种，计1105票；
- GB游戏93种，计4760票；
- N64游戏15种，计84票；

总票数合计60738票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心·维新激斗篇(PS)“。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

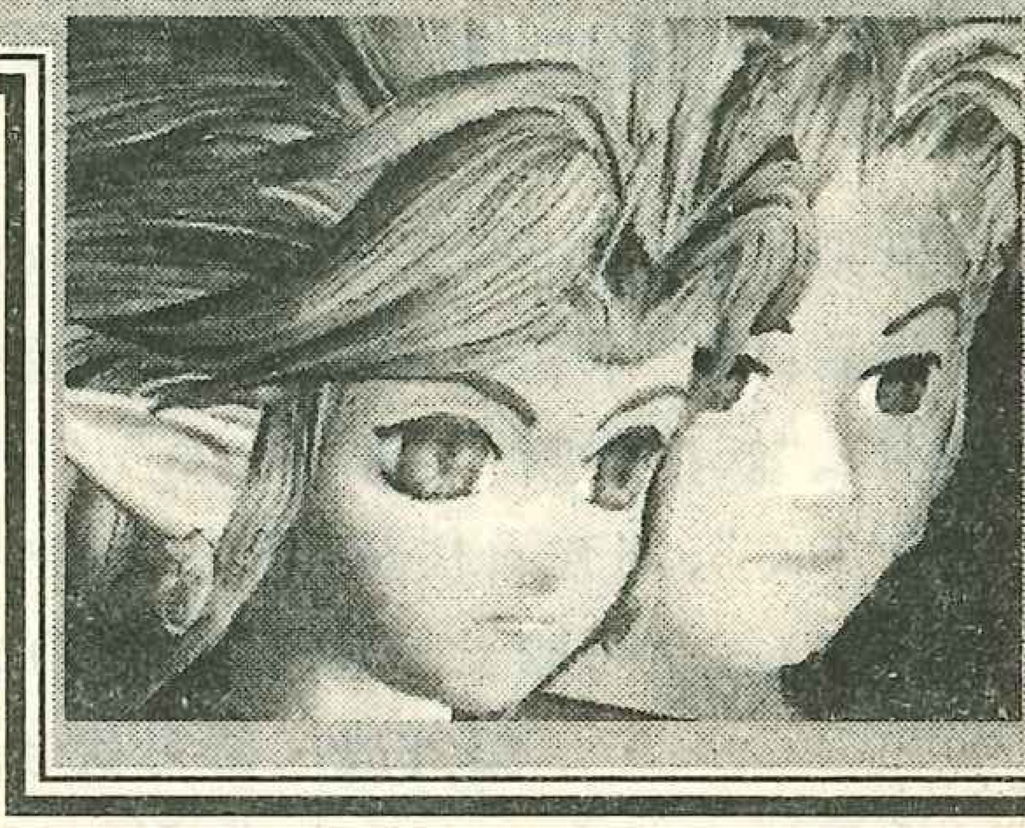
中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

浙江玉环	林亿圳	四川自贡	吴凌轶	上海虹口	王俊	广西兴安	刘春仙	河南沈丘	豆全胜
广东广州	冯业勤	广东番禺	李宇华	重庆万州	张巍	云南蒙自	王鹏	山东烟台	王欣
上海长宁	印晓东	广东广州	万海峰	福建上杭	丁磊	浙江嘉善	刘钧	广西梧州	谢颖波
河北石家庄	笪海	上海松江	侯青黎	四川兴文	何虹	浙江乐清	郑和	湖南益阳	陈敏
广州中山	陈国维	辽宁沈阳	毛飞	江苏宜兴	杨贤	浙江宁波	韩东	福建福州	黄斌
辽宁沈阳	刘松	广西玉林	蒋用标	湖北武汉	王寄舍	广西柳州	黄巍	安徽阜阳	李晓明
广西柳州	李柳锋	上海车站北	黄仲析	广西南宁	梁恒	江苏宝应	吴春	黑龙江安达	巨威
云南开远	王新建	贵州安顺	冷君	新疆乌市	吴永亮	福建厦门	陈幸典	四川南充	雷正中
北京燕山	刘伟	浙江温岭	朱胜春	四川合江	黄意金	山东临宜	王慧林	安徽全椒	费伟俊
四川自贡	刘平	安徽铜陵	翁捷	上海闵行	李哲	四川宜宾	李谢伟	湖北武汉	刘智鹏

光明力量Ⅲ·剧本3
~冰壁的邪神宫~

盛况空前 三方聚集

“光明力量3”系列的最后一部，不仅战场的景观更加壮丽、故事情节更加紧凑，而且在结尾三部剧本中的角色分三路挺进的情景更是让人叹为观止。在此我将自己在游戏中的一点心得技巧写出来，希望能对初玩本作的朋友会有所帮助。



SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日:98年9月23日	

辛比奥斯、美迪奥、朱利安三方会合，协力备战冰壁的邪神宫

第一战·フラグシップ号船

作为本剧本的第一战，难度并不大。由于船上地形较窄，不宜主动进攻，可守株待兔。只要稍稍注意HP的回复即可轻易结束战斗。另外，如延用以前两集的进度，并且重点培养过朱利安(ジュリアン)的话，那么本剧的难度会稍低一点。

フラグシップ号船

物品：在本阵木箱中获得“ミスリルのかけら”；房间柜中找到金货100枚，宝箱中得到“さとりのミツ”。

第一章 帝国首都夺还作战

第二战·デストンア港

同样不难，为获经验值，尽量全歼敌人。

物品：击破战场上木桶可分别得到“カのワイン”和“いやしのしずく”。

デストニア城

进入教堂比姬特(ブリジット)加入。

物品：宝箱中分别得到“帝都遗迹地图”、“妖精の粉”、“元气のパニ”和“女神の泪”；三个木柜中可获得金货；木桶中得到“毒消し草”；木箱中得到“天使の羽”。

第三战·战栗のワルキューし

从此战开始，难度突增，并首次出现本剧本的一个要点——浮游兵器，它会以“负の雷击”作无差别攻击，并且攻击距离无限，范围很大，威力强劲。一定要利用地形，尽量隐藏前进。另须注意地形中的岩石会被击毁，只能暂时躲藏。



▶在村庄中探索，一直是『光明』系列发现隐藏角色的要诀。

物品：进入帝都遗迹中，宝箱中有“いやしの水”和“防御アップ指轮”。

第四战·风のゴリアテ

穿过峡谷，进入城中，终于见到浮游兵器的真面目，原来浮游兵器的能量来自其下方的“负のカの杖”。“负のカの杖”的HP仅为1，可是许多攻击对其均无效，只能用古拉斯亚(グラシア)的“シャイニング”魔法才能奏效。不过“シャイニング”魔法会耗尽古拉斯亚的MP，并且至少须8点MP，所以古拉斯亚一定要留足8点MP对付“负のカの杖”。战斗结束后，浮游兵器失控飘走。

物品：全灭敌人后可得到“パワーアニク”魔杖，2柄“フリーズボール”以及“カのワイン”。

第二章 里切りのマジエステイ

デストニア城

卡兰普斯(ケクロプス)加入。

第五战·大洞穴

敌兵较强，避免单独行动。须注意易断的木桥，如果角色跌落木桥即变为孤身一人。

由于木桥不能站人，可巧用这点攻击BOSS及其身边的两个小卒。用攻击距离为3的弓矢或魔法在桥这一端对另一端的BOSS进行攻击，而它则对我方鞭长莫及。

物品：大洞穴三个宝箱中可分别获得“ミスンル银”、“神龙遗迹の地图”、“守りのミルク”。

第六战·ドラゴンの墓场

战斗前罗瑞(ローンィ)加入。

物品：神龙遗迹中可获得“幸运のクッキー”、“惠みの雨”。打倒BOSS得到“女神の泪”。

フットヒル村

物品：柜中获得金货；两木桶中获得“いやしのしずく”和“いやしの水”；宝箱中获得“女神の泪”；屋外两处墙壁前调查可获得“ミスリルのかけら”。

第七战·兽王咆哮す

战斗中说得，兽人战士瑞斯(レオン)加入。

物品：打倒BOSS获得“ダークマター”。

第八战·国境の要塞

战斗中兵分两路，一路攻正门，另一路注意尽早抢占炮位，并用炮击消灭对方炮手，然后再轰开大门。否则攻正

门的部队无法抵御敌炮手和BOSS的围攻。

物品:击破木桶获得“ミスリル银”,“ダークマター”,“はやてのチキン”。

第三章　アスピニア上陸

ガーダ一町

伊莎贝尔(イザベラ)和奥兰斯泰(オネスティ)加入。

物品:两个木柜中可获得金货;屋中木桶分别获得“天使の羽”、“妖精の粉”、“毒消し草”、“ミスリル银”和“いやしのしずく”;调查石柱获得“ミスリル银”,方形坛中获得“さとりのミツ”;摊子上获得“勇气のシンゴ”。

第九战·待ち伏せ

注意三个巨大岩人的大范围无差别攻击,不过其行动很有规律,可以善加利用。

第十战·大灯台

这一关战场很有意思,由于大灯塔的关系,战场每回合明、暗交替变换一次。战略上可兵分两路,一队进攻灯塔,一路向吊桥前进。

物品:灯塔中宝箱里获得“女神の泪”、“ダークマター”、“ミスリル银”。

第十一战·爱に生きる将军

地型为沙漠,因此不便移动。

ベアンイル町

进入酒窑,海拉瑞蒂(ハラルド)加入。

物品:宝箱中可得“山脉遗迹の地图”、“カのワイン”;小酒桌中获得“いやしのしずく”;木桶中获得“ミスリル银”;三个木柜中可获得金货;箱子中获得“ミスリル银”;调查树获得“ミスリル银”;调查办公桌获得“しやしの水”。

第十二战·遗迹

物品:于山脉遗迹中可获得“いやしの水”、“ダークマター”、“希望之光”。

第十三战·父と子

注意有三处地面会下陷。

物品:宝箱中获得“大地のロッド”。

第四章　远征军　北世界へ

アスピア城下町

物品:柜中可获金货;宝箱中有“ミスリル银”。

第十四战·远征军北

从这一战开始进入万里长城以北的远征,敌人不是很强,但防御力较高。

第十五战·万里の川のほとり

这一战敌人会不断出现,无须与之纠缠,集中力量打倒BOSS即可。

オーラル村

物品:村中宝箱内获得“暗遗迹の地图”、“エレメントアンク”,;民居木桶中获得“守りのミルク”;村中某墙壁调查获得“ダークマター”;某石柱调查获得“ミスリル银”;酒场花盆中获得“いやしのしずく;后屋木桶中获得“カのワイン”;屋中一木柜可推开,进入暗门可找到宝箱,从而并获得“ボルガンワンド”。

第十六战·分かれ道

本战中暗的遗迹是一个难点。由于遗迹中一片漆黑,所以必须派人点亮每间室中的灯才能看清周围的环境,稍有失误盗贼便将携带宝物逃之夭夭。

物品:遗迹中获得“メスクリンメイス”、“白のリング”和“ワンドオブカダス”。

第十七战·レインブラッド再び

战术难点在于地形十分复杂,洞穴遍布,四通八达。

战斗中说得吉欧巴(ジュウベエ)加入。

物品:宝箱中获得“女神の泪”、“グンガニール”、“ガイアアックス”、石柱前调查可得“黑のリング”。

第五章　创造主の遗产

第十八战·暗にうごめくもの

敌军数量较多,并且位置集中。建议多用大范围攻击魔法。另外,不要忘记在战斗中击破密道前的木桶,这样战斗后即可进入密道。

物品:木桶中可获得“はやてのチキン”。

マや村

法丽(フェアリー)加入。

物品:进入密道获得“いやしの水”、“アンクオブミトラ”、“オンハルコン”;民居木桶中获得“妖精の粉”、“ミスンルのかけら”;两个柜中可获金货。

第十九战·第一の试练

此战如果在沙地或草地上行走就会不断召来敌人,十分难缠,所以必须让神子古拉斯亚迅速辙回,然后全军从行动十分困难的树林绕道前进,直接向BOSS进攻。

第二十战·第二の试练

这一关好象是智力游戏。通过我方队员的阻挡,控制四个土偶的行动,使之分别走到神子古拉斯亚身边,并面朝神子即可过关。须注意士偶行动后停在不同的彩色方格上就会相应对我方全员使不同的魔法。



这一战结束后,古拉斯亚会转职为光的神子,主角朱利安转职为光的使徒。

ボウレット山小屋(屋内)

物品:木桶中“オンハルコン”;煅屋中得到“いやしの水”。

第二十一战·雪山の魔女

雪女攻击范围很广,所幸攻击力不高。但其每次长距离的风雪攻击后,已被击破的冰柱就会重现,所以定要全军快速前进,以免不必要的损失。

物品:两处雪壁前调查可获

“オリハルコン”，建议最好结束战斗后再退回获取。

第二十二战·もラ一人のヒュードル

BOSS 有 700HP，并且有多种威力强大的大范围魔法，因此我方尽量全军拥上，远近夹攻，并注意集体 HP 回复。

第六章　北の最果ての都

ドルマント村

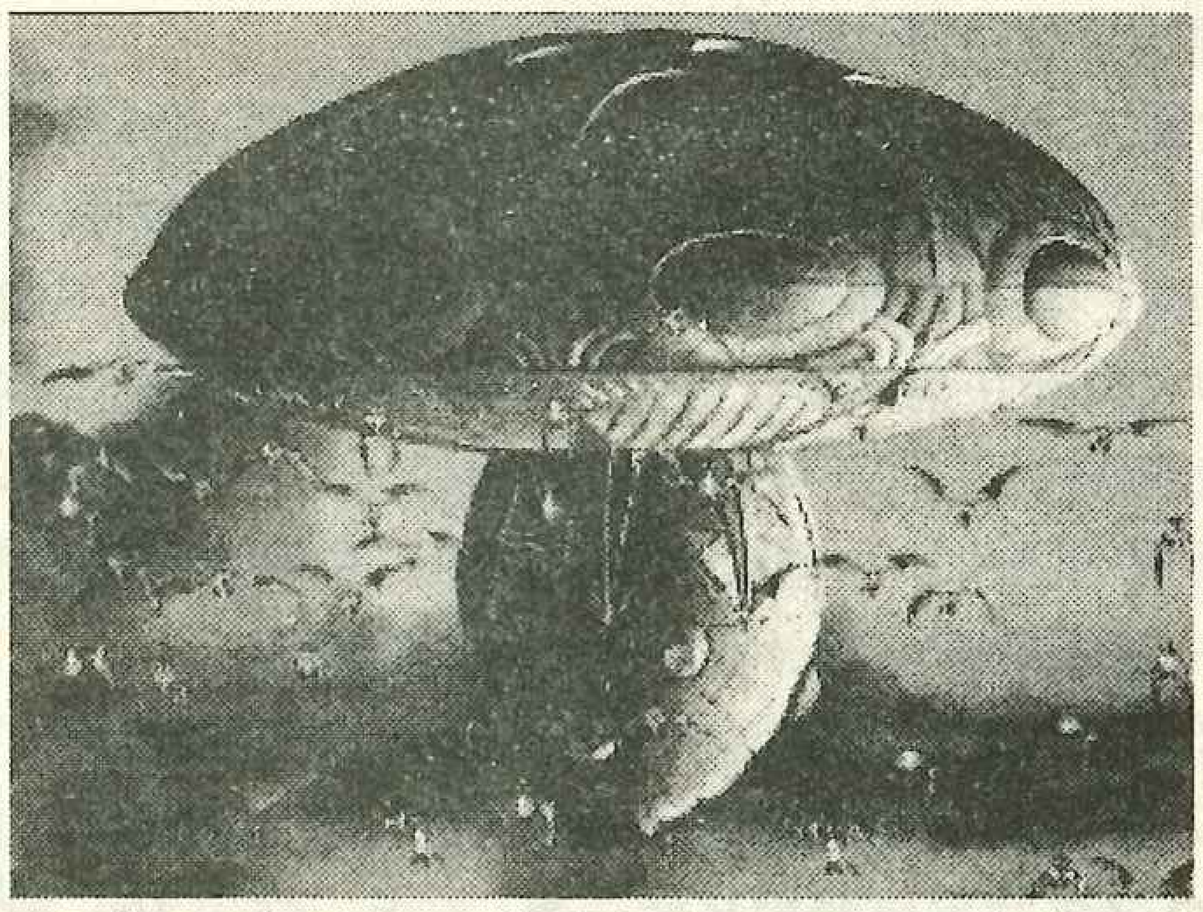
物品：木桶中可获得两枚“女神の泪”、三枚“オンルコン”、两枚“いやしの水”、“ミスリルのかけら”；煅屋中获得“炮台遗迹の地图”；柜中获得金货；酒吧的木柜后有暗门，进入可获得“龙人の爪”。

第二十三战·红き血の女王

物品：炮台遗迹中只须炮击带有宝物的盗贼即可，从而获得“アースワンド”、三枚“オリハルコン”、“クンスタルロッド”。

第二十四战·シノビの定

对手是被施了魔法的辛比奥斯军，真不忍心杀死曾亲手培养过的角色，那么还是尽量避开他们直接攻击敌 BOSS 吧。（注：如不用前两个剧本的进度，本战和第二十七战会轻松一些，因为辛比奥斯军和美迪奥军人很少且弱，但如此一来会对以后的战斗不利）。



▶周围布满蝙蝠的巨大蘑菇形神殿。

第二十五战·マグマ迫る

这一战注意喷发的火山以及每回合扩大的火海。除卡兰普斯和飞兵外，我方队员在火海中每回合都会损失 HP。

第二十六战·キングオブレインブラッド

本战有三个 BOSS，攻击力和 HP 都十分高，注意别让我方某人受其连击至死。

物品：宝箱中获得“アビスワンド”。罠

第二十七战·大司祭の

敌方大司祭故计重施，这次是美迪奥军受控制成为敌人。战斗结束后，浮游兵器再次登场。

最终章　光の战士よ 永远なれ

レモテスト大圣堂

物品：木桶中获得两枚“天使の羽”、三枚“いやの水”、“女神の泪”、“妖精の粉”；三个柜中可获金货；木箱中获“女神の泪”，调查石柱获“妖精の粉”和“女神の泪”；宝箱中获得宝刀“村雨”。

注：这儿是进入决战前，最后一处休整队伍的地方。我方对员凡满 LV20 以上可在大司祭处进行最终转职，成为光的战士。设计者还在此设计了专门的练级场所，三个剧本的角色都可在此 LEVEL UP。

煅炼之战·贤者の遗迹

遗迹有十层，三个主角的队伍可分别进入遗迹，击倒每层 BOSS 都会得珍稀道具，三只队伍总共可获得 27 件珍贵道具。并且每支队伍击倒第十层 BOSS 后可得到每位主角使用的最终武器。反复进入贤者の遗迹，则击倒 BOSS 后获得“オンハルコン”（可反复获取）。

战斗技巧：前九层难度都不大，第十层则十分坚苦，最终 BOSS 的 HP 足有 5000，且魔法值也相当高，身边还有三个第九层 BOSS 护卫，魔法也十分强大。另十个小卒亦不可忽视。唯一能获胜的方法就是集中力量消灭十个小卒，再逐一派人站在三个护卫中某个刚好魔法打得到之处，分别耗空其 MP 再逐一击破（当全部人马 HP 都所剩无几后再用全员 HP 全回复魔法，否则其 MP 值不够），然后再用同样方法分别派人耗空最终 BOSS 的魔法。之后便简单多了，让能够远距离攻击的队员分别站在 BOSS 打不到而我方能攻击的区域，再用夹子夹住 C 键，半个小时之后 BOSS HP 上的三个?号不见了……

待全部人马转职为光の战士，并练到十几、二十几级则可向最终的冰壁邪神宫进军了。

最终战首战·その名はシャイニング·フォース

这一战分兵三路，辛比奥斯军进军左路，美迪奥右路，朱利安则向中路进军。左右两路战斗都不难，要尽早消灭敌人。中路由于浮游兵器的“负の雷光”大范围攻击略为困难，但也难不倒已经成长的朱利安军。当左、右两路升起胜利的信号焰火后，通往冰壁的邪神宫的道路打开了……

最终决战·冰壁の邪神宫

最终战敌人不多，但十分强大，并且 BOSS HP 极高，一回合能攻击 2—3 次，因此就带齐所有的 MP、HP 回复宝物，耐心地体会最终战的紧张爽快吧。

附 1: 观赏完结尾画面，稍等一会还会有一小段不同的动画，请留意收看。

附 2: 在翻版后存一进度，然后重新开始游戏，续这一进度，则可以最强的光之战士的 LV 进行。

文/陈箫然　责编/PERFECT

“次世代天空”征稿启示

为了加大本刊攻略内容的力度，本栏目现全面征集面向次世代游戏的解析攻略。来稿篇幅不宜过长，只要内容准确、表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准，比如关于“光明力量”的文章，即可以宏观阐述冶炼方式，也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

由于解析攻略实用性强，对玩友们的帮助极大，我们将在采稿过程中优先考虑，一经录用，稿酬从优发放。最后要提醒大家的是，务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码，并在信封正面注明“次世代天空”。

次世代天空

恶魔召唤师·灵魂黑客

朽木死灰
空想都市

最近几期中有不少秘技是关于“灵魂黑客”的，但是该作品中最大的秘密还是被没有揭露出来。在攻略中曾经提及门仓是系列作品中最软弱的 BOSS，可是如果你进行第二轮游戏就可以找到五位能力远胜门仓的隐藏 BOSS。方法详见下文。

SS　厂商：ATLUS　类型：RPG
发售日：98 年 9 月 23 日



在虚拟的电子都市中近三千种恶魔即将现身！

在击败门仓，观看结束画面后会让你作一次 SAVE。提此记录就可以重新进入游戏。还记得召唤师训练所吗？乘电梯到达第十一层会发现原来打不开的大门竟然可以打开了。于是便进入了“时幻の回廊”，在那里有你以前从未见到的强力恶魔。例如 LV 80 的魔王、LV 50 的珍兽、LV 74 的邪神……在这里多逛一逛的话，几乎所有的高段恶魔全能看到。不过看到归看到，因为一不小心的话你也许立刻便会全军覆没。在这里有 5 个回廊，每个回廊都有一名 BOSS 把守，并且个个实力强劲，攻击方式各异。最为可怕的是它们的 HP 都极高，最后一名 HP 竟在 7 万左右，如果用剑与魔法攻击的话恐怕一天连一个也打不死！那样就太累了。经过我仔细研究，发现 LV 66 的幻魔**ヘイムダル**的 EXTRA 中的消耗 16MP 之**ジセツジメント**竟对这五名 BOSS 有特效，每击出一招可以扣减其 25% 左右的 HP（是指剩余之 HP 不是指全部之 HP）。果真是天生一物降一物。所以在挑战这 5 名 BOSS 前一定要不择手段的得到**ヘイムダル**。

现在本人就将 5 名 BOSS 逐一介绍给大家，以便能更快的通关。

第一名 BOSS 名叫**ギングワロスド**是一个头带王冠手持权杖的雪人。当然用炎属性魔法进行攻击。值得注意的是，它在体力所剩无几的情况下会告诉你“今年的冬天很冷”，并且在该回合不攻击你，然后使出非常阴险的一招“自爆”与你玉石俱焚，你绝对无法回避。这时应该在它告诉你“今年的冬天很冷”的那个回合以后，立刻让速度比较快的主角或**ネミツサ**使用“物反镜”，也可以用速度超过该 BOSS 的仲魔使用物理反射。此一役的关键便是主角的速度是否够快。

第二名 BOSS 名叫**“マーラ”**，擅长于物理攻击，没有什么了不起。只要提高防御力并注意回复，应该可以将它解决。

第三名 BOSS 名叫**“ソソス”**，仿佛是一个女蛇妖。擅长于魅惑（很缺德的一招）和毒属性攻击，不小心的话你也许会被自己击败的。回复道具不要吝惜，要马上就用。这应该不是很困难的一个 BOSS。

在时幻回廊 4 中仔细寻找，应该可以找到两件“将门的防具”，与在二上门地下四层取得的另外两件“将门的防具”组合装备可使主角实力大增。但“将门的防具”装备的要求是：魔力必须在 10 以上。此关 BOSS 名叫**“ルキフグス”**它速度极快，两招魔法“物理反射”、“魔法反射”随机交替使用。我方很可能被自己打得损失惨重。而且该 BOSS 有时还使用攻击魔法。对付它应该用无属性的魔法攻击，这样你的魔法攻击便不会受到反射，如果运气好的话击败它应不成问题。

所谓的强力恶魔大多出现在时幻的回廊 5 中！此关 BOSS**“バルゼブブ”**擅长于电属性攻击。因此“单挑”此关 BOSS 时建议不要装备将门四防具，因为“将门的防具”对电的防御极差。可以考虑装备“步人甲”（对电击无效）。如果女主角已经习得“不动明王的黑龙”的话就用吧！会得到意想不到的效果。

击败了全部 5 名 BOSS 就可以前往电梯后面标有“??????”的房间，在进入后便会问你是否愿意让时间倒转。答是的话会让你做一个记录。换上第一张盘重新用刚记的记录开始游戏。不同的是你的电脑中会有你在第一次玩时见到的全部恶魔的情报。并且会送你两个电脑磁片“合体不受主角级别限制”和“合体仲魔忠诚度 MAX”（用手提电脑合体）。这样你就可以通过简单的原材料（低级恶魔）合出一些超前的恶魔，用以欺负低级恶魔吧！

★关于剑合体：前几期中介绍过几种剑合体的特殊情况，但那并不够强。下面我要介绍两种特殊的剑合体。第一种是用 LV 85 的破坏神，**シヴア**就会合成魔枪**ピナーカ**，攻击力可达 190，命中率则有 154 之高。并且可以对后排恶魔攻击。第二种则是 LV 84 的**ヴイサユヌ**魔神。合体后会产生宝轮**“スダルサナ”**，它属于女性专用。攻击力和命中率分别为 120 和 122。虽然稍逊**ピナーカ**，但攻击对象却是敌全体！如果你认为 LV 85 的破坏神和 LV 84 的魔神不容易得到那么请引入下一个话题吧。

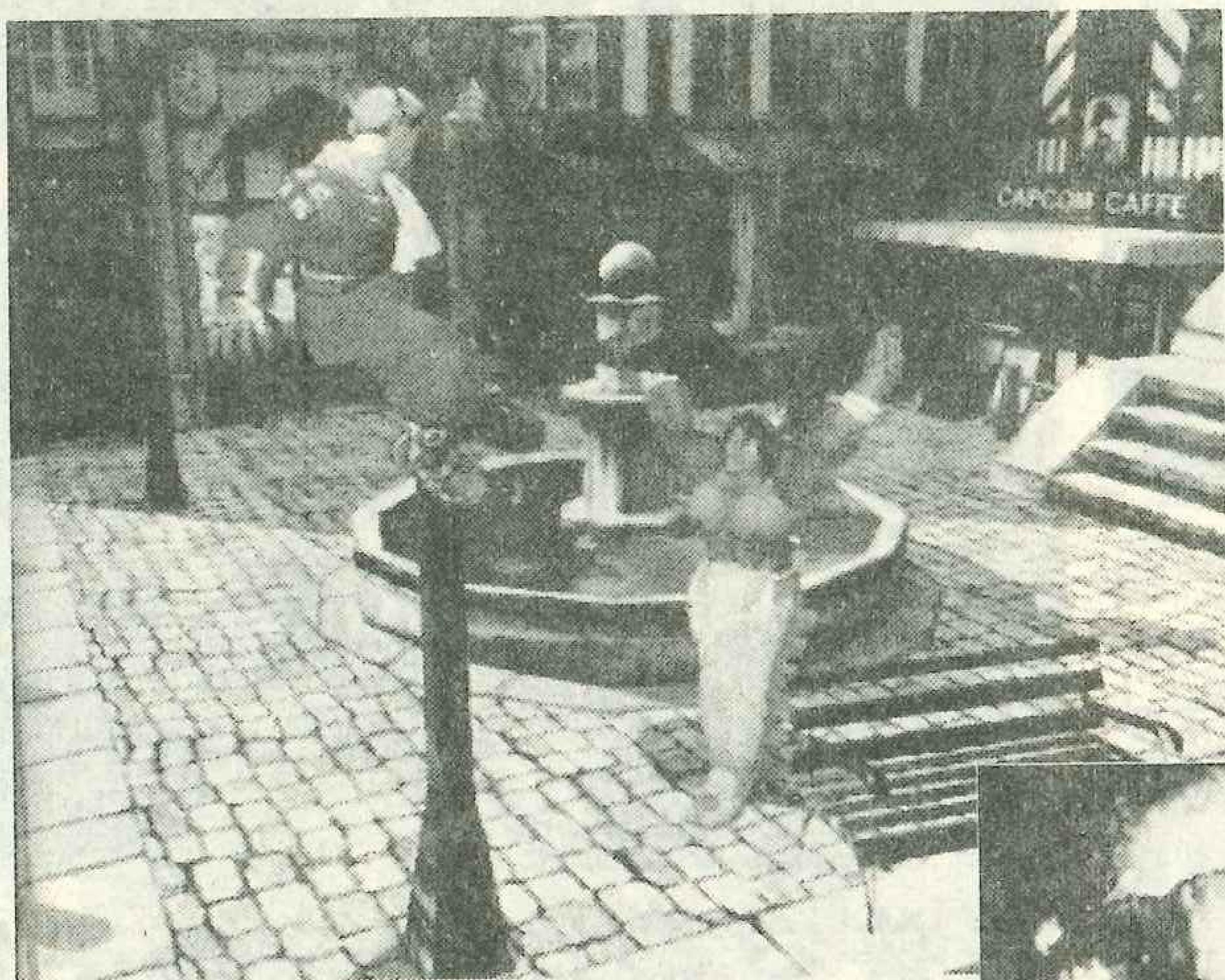
★合体事故的规律：得到了可以使合体事故为 94% 的电脑磁片后，我发现事故产生的恶魔级别高低只与主角的级别有关，也就是说主角级别越高，事故后产生的恶魔级别也就越高。例如本人在主角 LV99 时，利用一些级别很低的恶魔使用反复 SAVE 和事故得到两头**シヴア**和一头**ヴイシユヌ**（其中一头**シヴア**我用来与剑合体了），如果善加利用就可以无敌于天下。

★隐藏情节：还记得与 VR 美术馆和 VR 鬼屋在一起的 VR 公园吗？里面有一个门是打不开的这便是一个隐藏情节。在第一张盘尾声中也就是 VR 鬼屋之前进入 VR 公园你就可以打开那扇原来打不开的门。这里事实上并没有多少经验值好赚，但放在这里的道具却非常得好，比如“魔反镜”和“物反镜”等等。建议还是来一趟的好。要注意的是有一些看起来没有路的地方，其实也是有路的，一定要注意矮树，从矮树上跳过去才能发现通路，总的来说问题应该不大。

下面本人的秘技也就告一段落了，但这部作品的内容实在是相当丰富，笔者有一些细节到现在也无法解决。比如说在时幻的回廊 5 中有一块区域总也进不去。另外从本人得到的资料中看，有一位骑摩托车的 BOSS 从未遇到过。大概这些疑点都与隐藏情节有关吧。望高手指教。

文/孙永日　责编/PERFECT

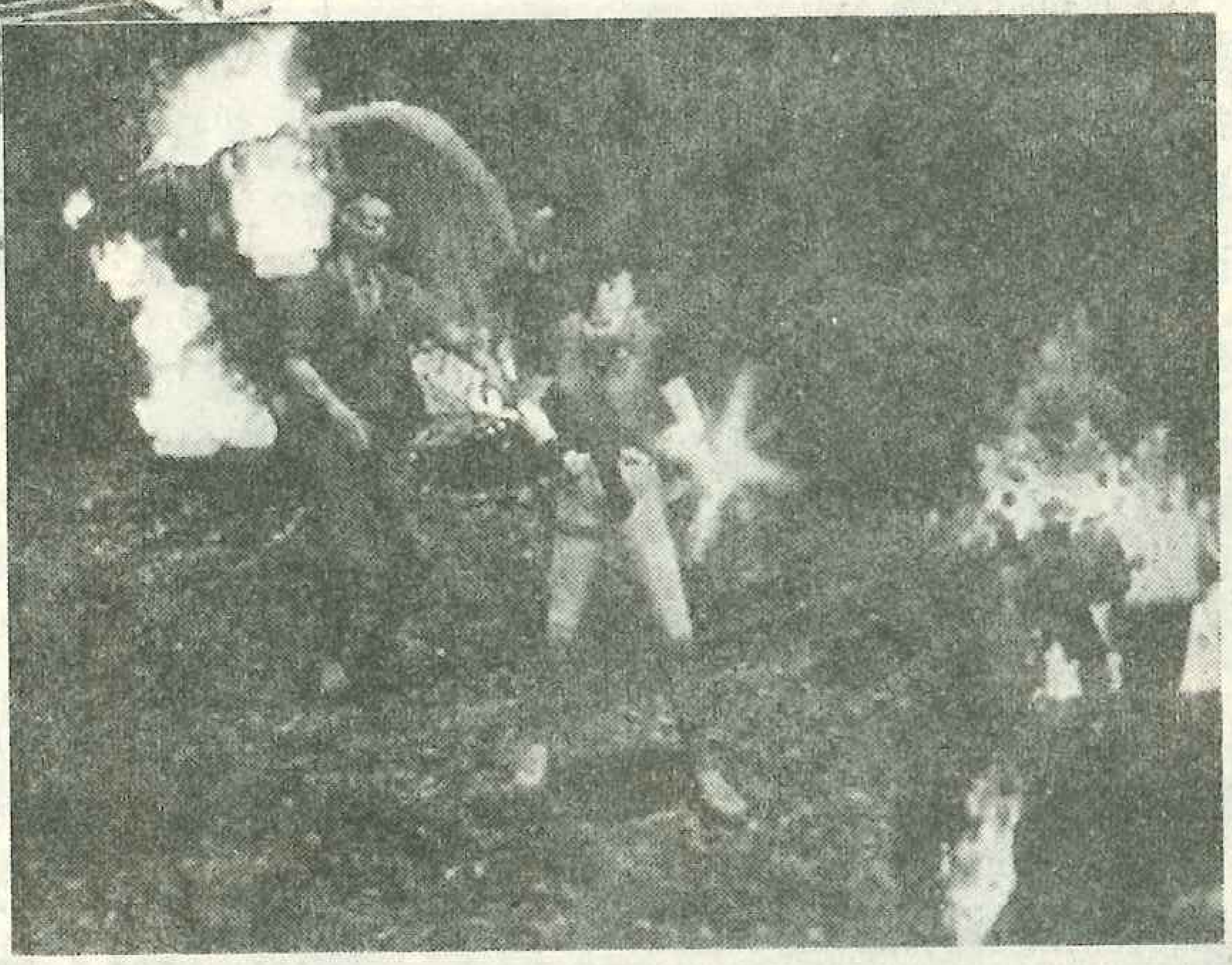
卡普空公开两大题目！



←全天然色立体冒险活剧

POWER STONE

大牌参入



最强力软件支援

恐怖冒险游戏最新系列➡

BIOHAZARD

CODE：Veronica

CAPCOM

老将出马 DREAMCAST FANS 信心倍增



冈本吉起

CAPCOM 公司董事

开发部部长

不久前，卡普空正式宣布加入 DC 的软件开发队伍。目前业界分为好几个阵营，第三方的大公司通常是不好轻易发表一些东西的，即使是 CAPCOM 也不行。而在 98 秋东京电玩展上，卡普空则摘下了口罩。其实在这之前，他已经在街机展上公布自己将成为世嘉最尖端业务用基板 NAOMI 的受用者。大家不难看出，今天 CAPCOM 构筑的是“全方位发展”的战略——我们看看冈本部长又说了些什么。

“DC 的 2D 能力是令人满意的。需要的话，本公司所有的二维游戏都可以轻松地移植给 DC，街霸Ⅲ完全移植到家用机上的可能性很大。以前为了完全移植街机，我们为 SS 配备了大容量的 RAM 扩张卡，如果换作 DC 的话就不需任何辅助装置。”

“某个以击倒丧尸为主的动作射击游戏”、“魔界村”、“HOUSE OF DEAD3”等等说法都是冈本部长当初用来搪塞记者的话，现在他怎么解释呢？

“DC 的三维能力也很不错，特别是它与 NAOMI 完全互换。我们在 NAOMI 上推出的游戏给 DC 移植时将变得很方便。本公司目前有部分 DC 专用游戏正在开发中，魔界村今后在 DC 上出现也说不准。”

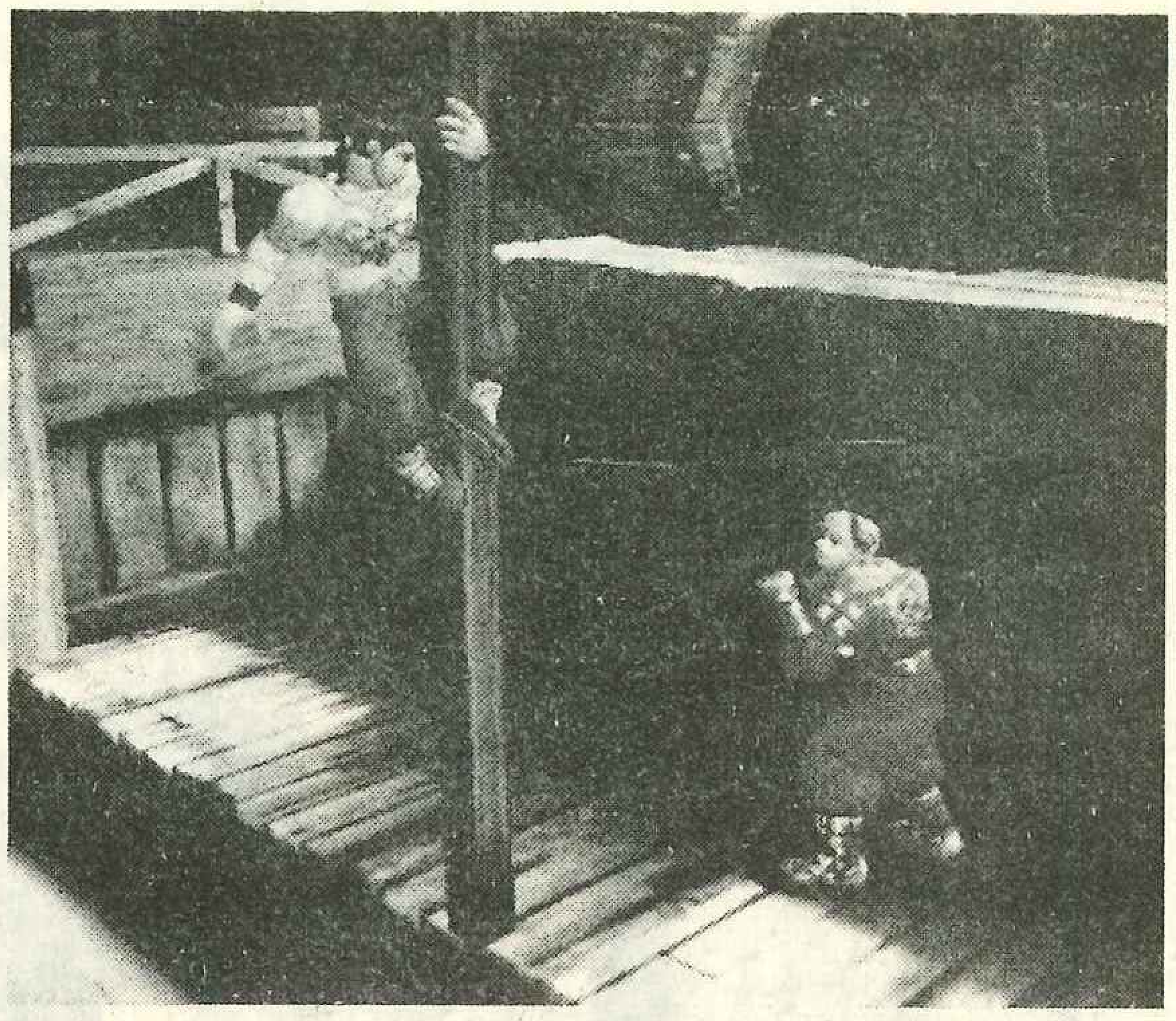
DREAMCAST 的高性能，CAPCOM 的卓越技术力，二者结合起来，必将重新演绎“电子游戏”这个词组。很值得爱好者期待。

这里可以告诉大家，卡普空公司的船水纪孝先生（部长）曾经表达过“与 DC 在一起”的“意思”，话虽没明说，但该公司的部长们都认为“世嘉一完蛋，街机必然陷入危机，我们卡普空的人全得失业”……危言耸听？大概吧！

卡普空主力基板NAOMI™

自信之作 POWER STONE

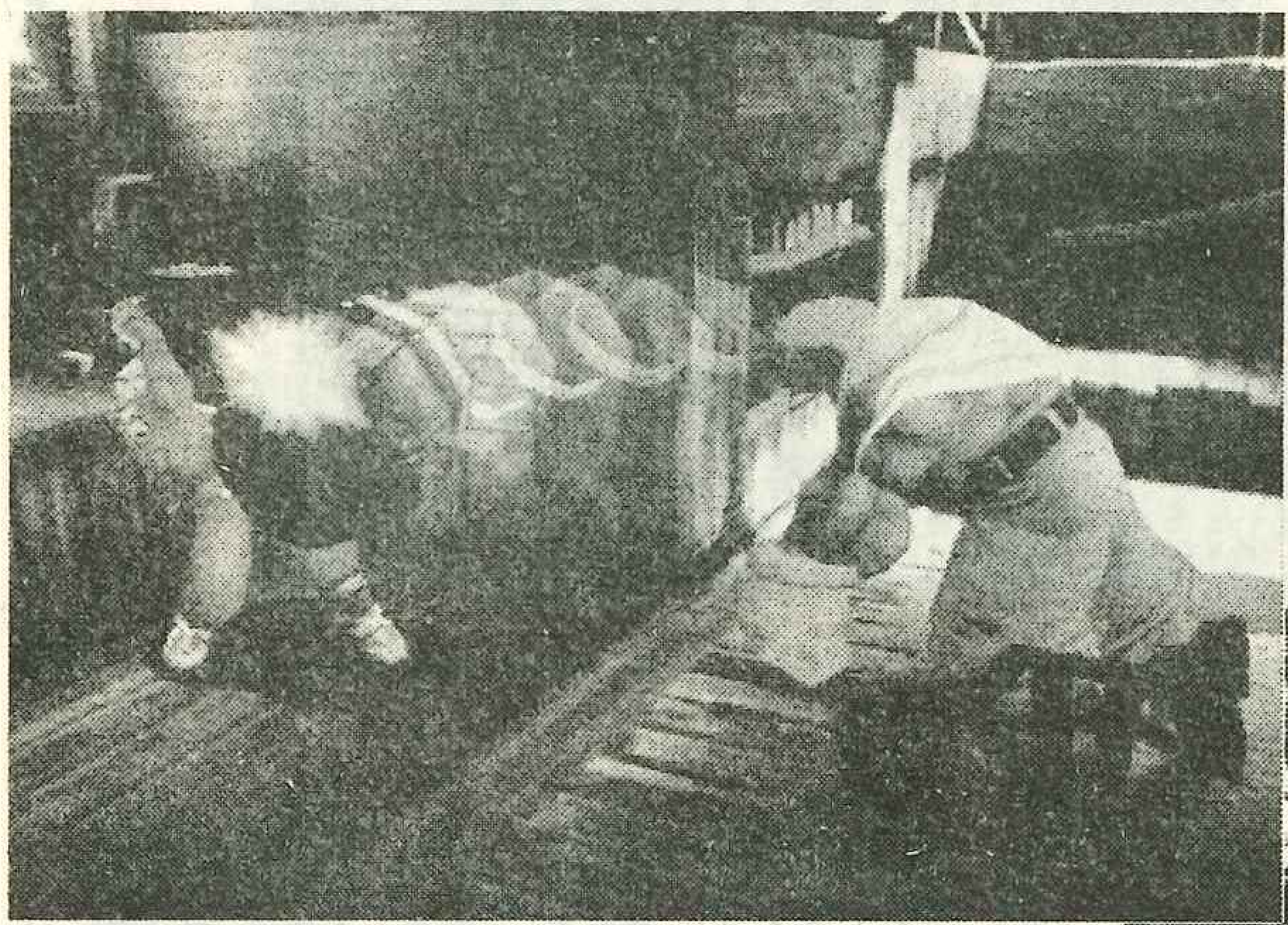
純天然色立体冒険活劇



角色可不都是赤手空拳的，还有拿刀的哦！

●CAPCOM　●NAOMI、DC　●动作、对战　●发卖日未定

舞台设定为十九世纪的世界。随着科学的进步，种种不思议的现象出现了。传说中的能够实现任何愿望的宝石"POWER STONE"一时成为人们的追求目标，在狭小的地球上，许多冒险者为了得到这种宝石而踏上旅程。在游戏的一开始，1P、2P手中都是持有宝石的……DC版较NAOMI还要增加原创要素。



卡普空带你进入新天地！

这游戏是该公司"绝对自信"之作，一眼看去像是史克威尔的街机"神佑擂台"。虽然现阶段情报不是很多，但飞檐走壁、拾取武器、障碍物利用之类应当没有什么问题，与"神佑"不同的是，这游戏的空间要广阔得多。当然最终要落到格斗上。究竟这款包含了更多动作要素的格斗能给玩家带来什么样的新感觉还不好说，但看看前一页图片中两个角色那滑稽的动作、可爱的表情和复杂的背景，相信会很有点意思。

总的说来，卡普空在画面上还是下了一番功夫的。



←开发阵的每一位看上去都非常高兴的样子。实令关心本作之人心中也燃起了"尽早打之"的愿望。

↓角色设定量大而细致。





技术的CAPCOM

什么叫做"总天然色"？这是指游戏的发色指标将以大自然为标准。DC的发色特性十分良好，是业界公认的最强发色主机。本作是全三维空间内的格斗、动作，CAPCOM基本上发挥了主机的各种性能。DC的游戏除了极度近景外（如眼前的风沙）将不再有马赛克，而我们从图片中可以看到，CAP凡是用到透明时皆为多段叠加，光源处理亦适时运用，很好地配合了游戏的需要。

BIOHAZARD CODE:Veronica

●DC版　●GD－ROM
●99年发售，具体未定

就在后面➡

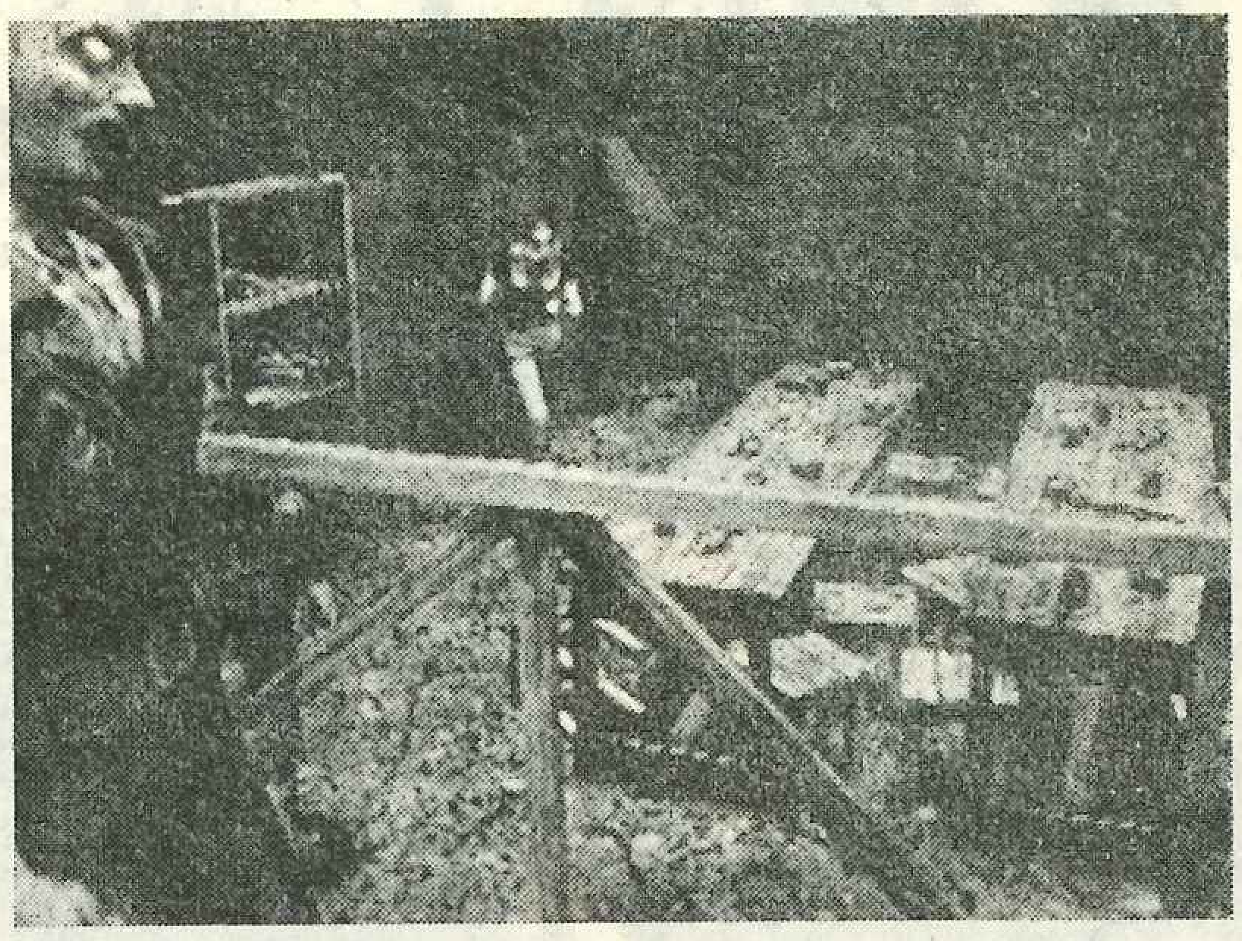
次世代天空

CAPCOM“DC”战斗准备完了!



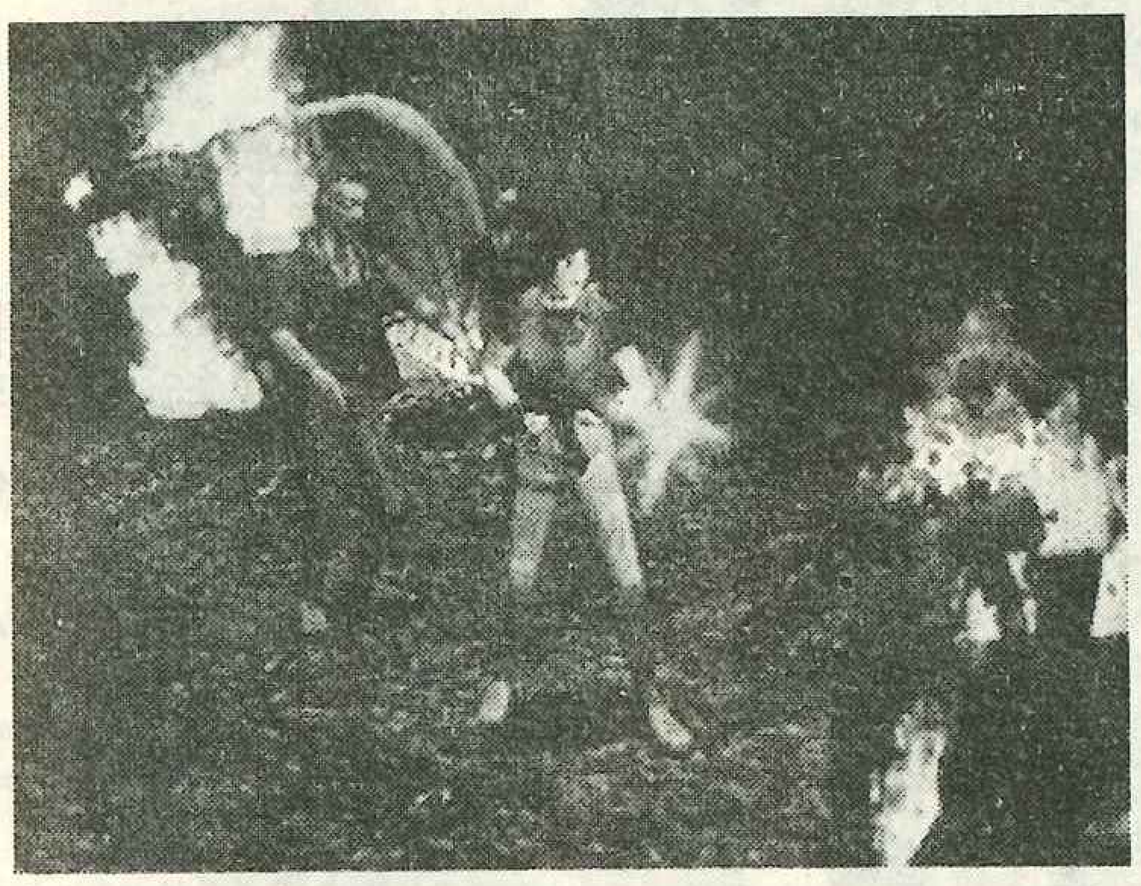
最高性能主机上的最恐怖游戏

新作的故事接着 PS 版的生 2。女主角正是为了寻找哥哥 CHRIS 而来到 RACCOON 市的克蕾儿。当她和 LEON 杀灭了变态的生物后，便继续寻找哥哥而独自上路。三个月后，她于欧洲某基地进行探索时，突然落入不知名的人仕手上，最后更被囚禁在南中国海上的某个孤岛上，接下来发生的事就像大家在图片中看到的……目前本作全力制作中。



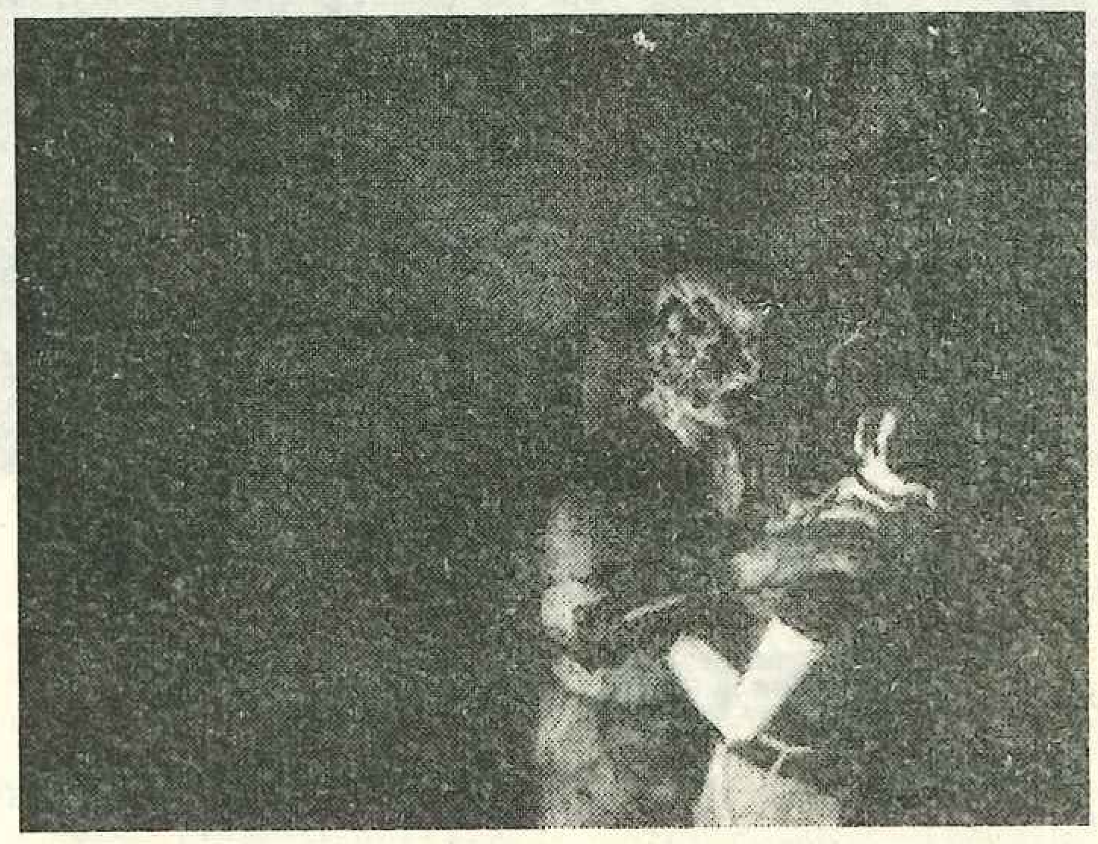
←游戏主机进步，游戏画面因此而提高，这是卡普空要在DC上推出游戏的原因。

专门强化杀敌画面 光影效果精彩纷呈



画面所有的物体：即时演算！已经确立的概念：完全互动！

关节部位非常圆滑！角色完全一体成型！



↑敌人的样子真的好恐怖，千万别看他身上的伤口，实在是太……心脏不好者慎玩此 GAME。

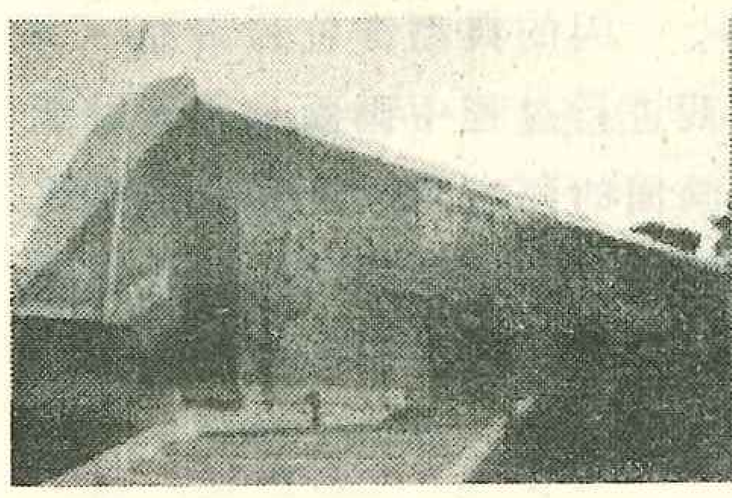
从图片上看，游戏画面基本令人满意但还有待提高。事实上，CAPCOM 运用了包含 MOTION CAPTURE 在内的高级手段，以求生物的真实感。光源处理不用说了，看看女主角枪击丧尸时丧尸身上起得火便知，此外还有“CAMERA WORK”(使背景移动的卷轴)。我们可以看出丧尸的面部刻画是多么的逼真，同画面的丧尸数量也将膨胀。今后将出现类似“房间内倒塌的柱子砸到墙壁上崩裂开来”的镜头。下面的图片正是游戏的两个设定场景，坍塌的岗楼下面的瓦砾中，说不定就会出现敌人。在 DC 的性能边缘上演出的一幕幕悲剧，必将给玩家带来最为难忘的恐怖。期待大。

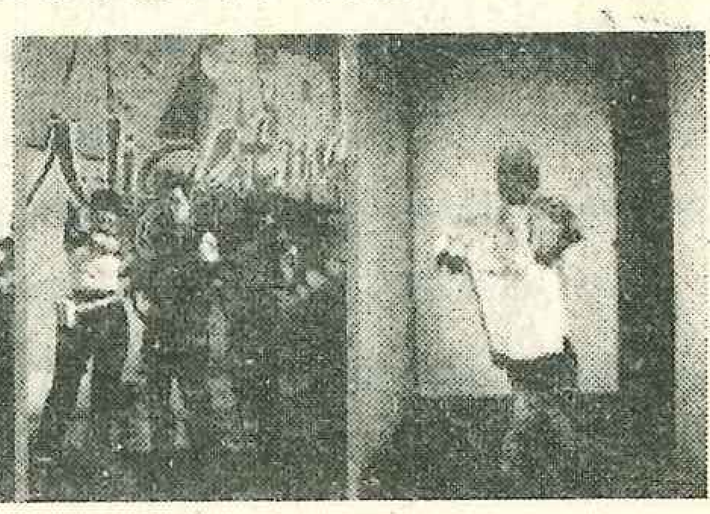
玩游戏 = 看电影?



DREAMCAST 看来是一部颇有吸引力的主机，冈本吉起部长在接受日刊“FAMI 通信”采访时流露出的是对 DC 的自信。而在东京游戏展之后世嘉举行的第二次有关 DC 的发表会上，一下子竟来了 2500 多人，冈本吉起和三上真司也都来了，三上先生指出“我们的 BIO 新作在故事上是紧接着 2 代的，因此不叫 3。DC 的映像能力达到了一个新的层次，我们的这部作品已经正式定名了，不打算更改。目前，游戏仍在发展中，我们将活用 DC 的一切性能，最终的奋斗目标是：使游戏像电影一样”由于众所周之的原因，本作的开发费用之高，开发周期之长，可能会超出预算，对此，三上已向冈本部长请示，要求“无制限”。冈本部长则指出“未参人 DC 的大公司，应当尽快加入！”话音未落，在场的 2500 多人欢呼声四起……

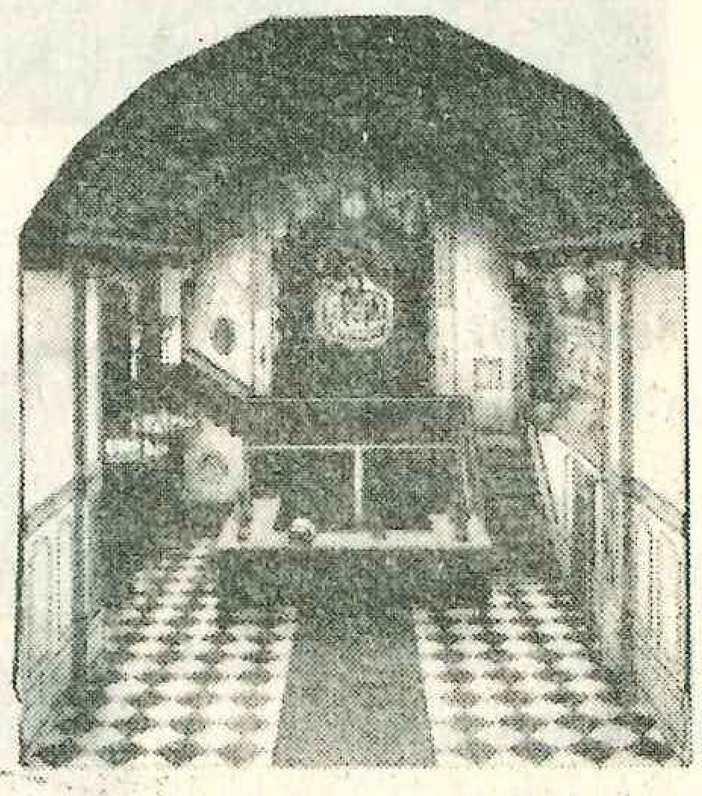
↓下面是 BIO 馆。位于大阪市。想体会真人版丧尸带来的恐怖要花 800 日元，不知进馆前要不要检查一下身体?







↑这是岛上收容所的岗楼



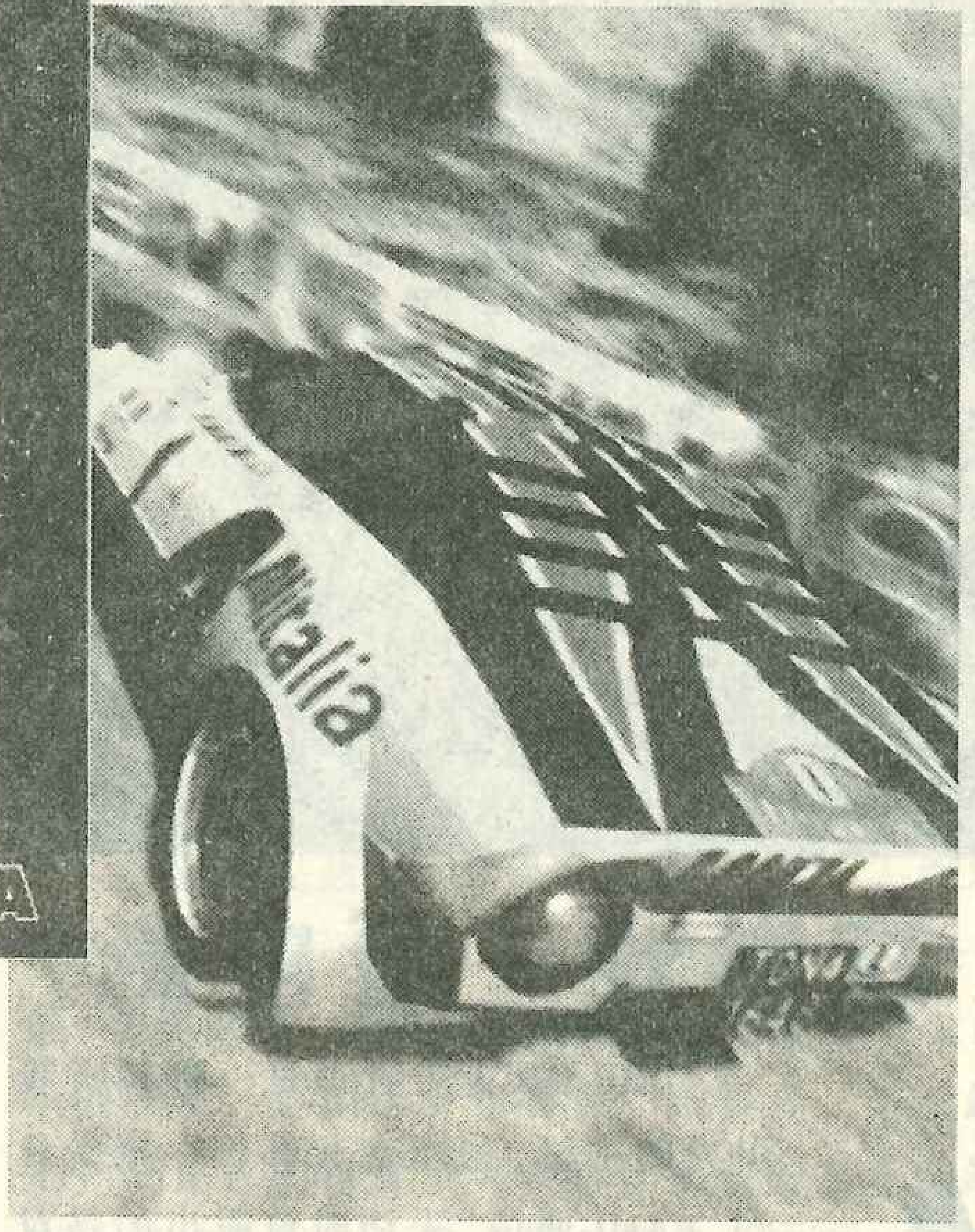
↑又是一间“死亡之屋”

首批两个 MODEL3 移植作

(厂家首次公开时画面完成度约 60%，11 月 27 日发卖)

←最高级真三维格斗
VIRTUA FIGHTER 3TB





『梦工场』的左右『护法』

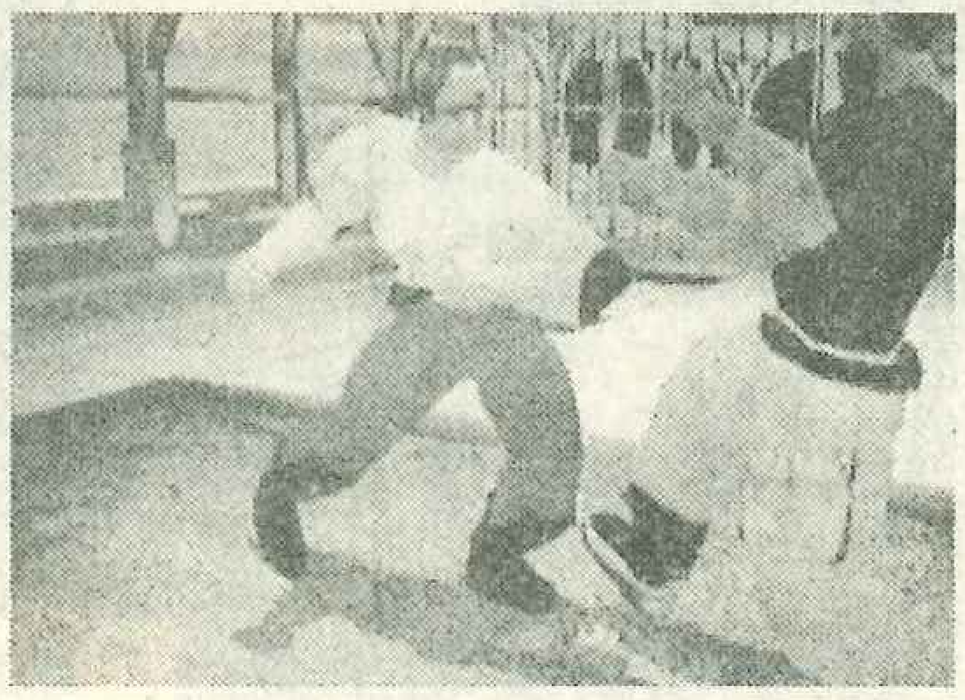
标准拉力赛车游戏➡
SEGA RALLY2

就当时完成度彻底地与原作街机版作对比验证！



↗60%完成度时，漏洞很多，请见下一页。

→85%时。DC 在光源处理和发色特性上几乎是无敌的。相信完成版的 DC 画面将超越街机！请注意右图地面上的影子——是半透明的效果。

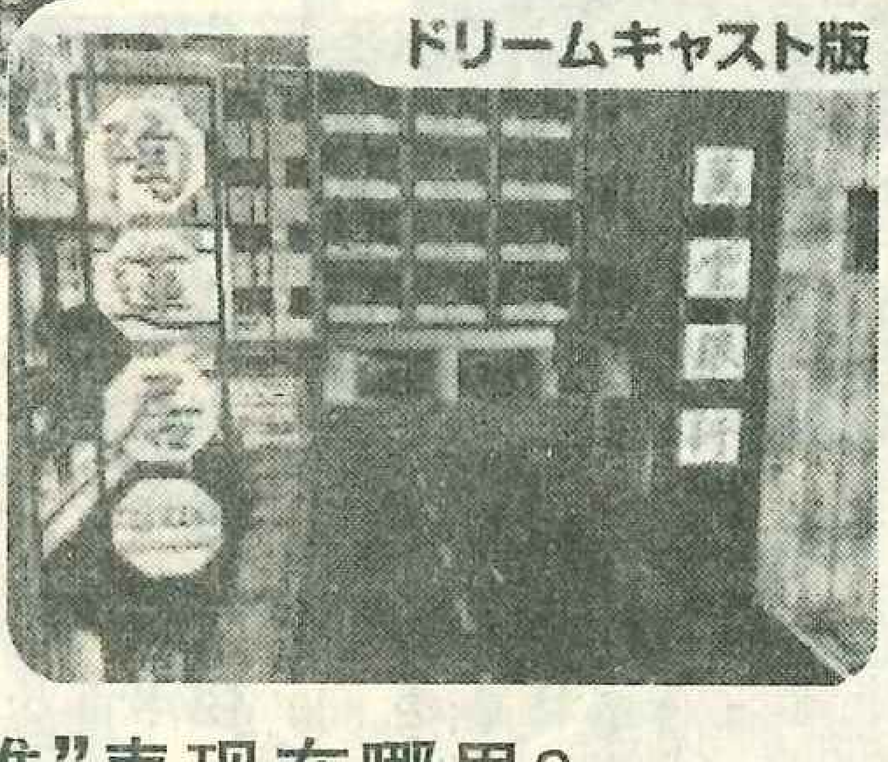


ドリームキャスト版



←这正是 DC 版陈佩的主场，在房顶上打。制作出复杂的战斗地形其目的是给予玩家以更大的空中连击成功率。

ドリームキャスト版



→于高阶上击飞对手，势必打击力更强，玩家也更能自由组合出不同的连续技。三维招牌可见 DC 的实力。

问：格斗中的"真三维"表现在哪里？

答：两个方面。一是格斗时的键位设定和指令输入方式，如 VF3 采用的是键防、一拳、一脚、一闪的典型键位和诸如→→P＋G 式的指令输入法；二是游戏进行过程中画面是否无时无刻不在变换视角，关键是，游戏画面的固定背景必须全部是真三维即时演算。要求背景是三维空间而非二维平面，随着招式的命中，在视角切换的同时背景中的物体必须迅速改变其在三维空间外形。以上两方面请用 VF3 对比 SFEX2 即知。



●画面完成度 60%

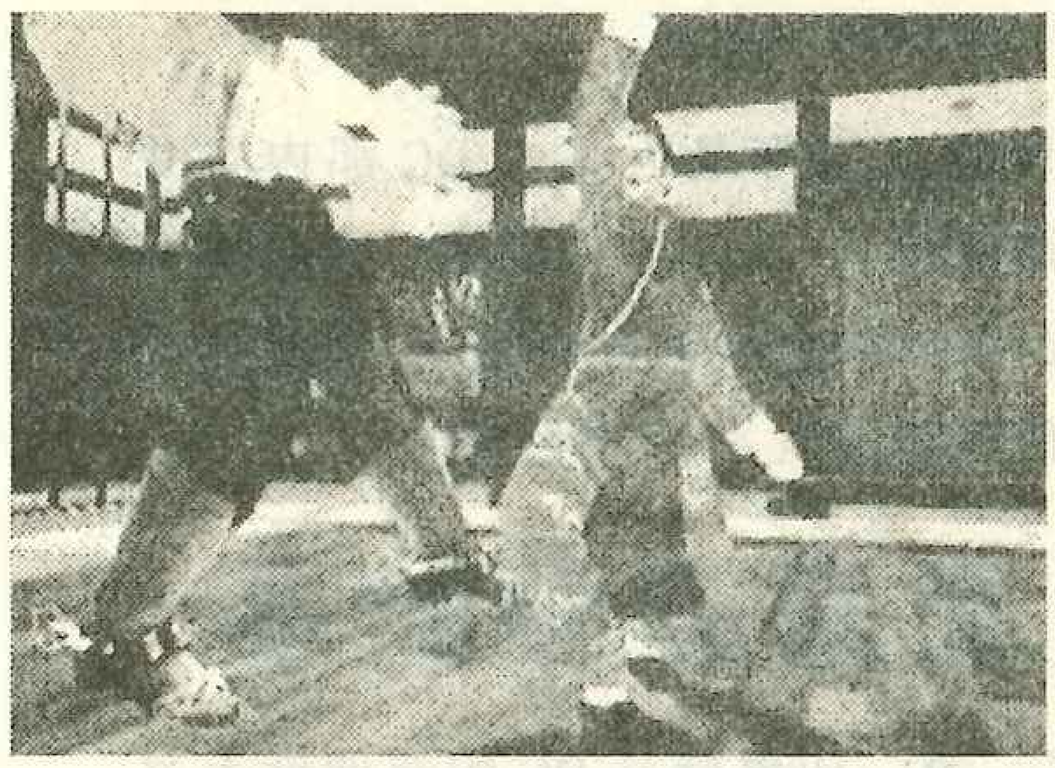
画面还能完善吗

当然，从左图中看，确有不足：陈洛的大褂儿没有下摆；格斗双方的手呈握拳状，十指没有张开；地铁站内空气流动，风应当把角色的头发和衣服吹动；列车进出站的镜头不会取消吧？地面的人影再怎么说也得是半透明啊！？VF3 的“高级”是表现在很多方面的，画面高级便是其中之一，它实在是太华丽了（它还要求玩家有相当“高级”的操作能力），初识此 GAME 时确实不敢想像怎样的家用机才能有幸移植。对比现阶段其他主机移植的街机三维格斗效果看，背景都是平板一块，就算变形也只是 2D 的长、宽在变，纵深感是完全没有的。关于移植度，**我们不妨留到 100% 时再看，那时，再搬出街机画面对比才有意义！**



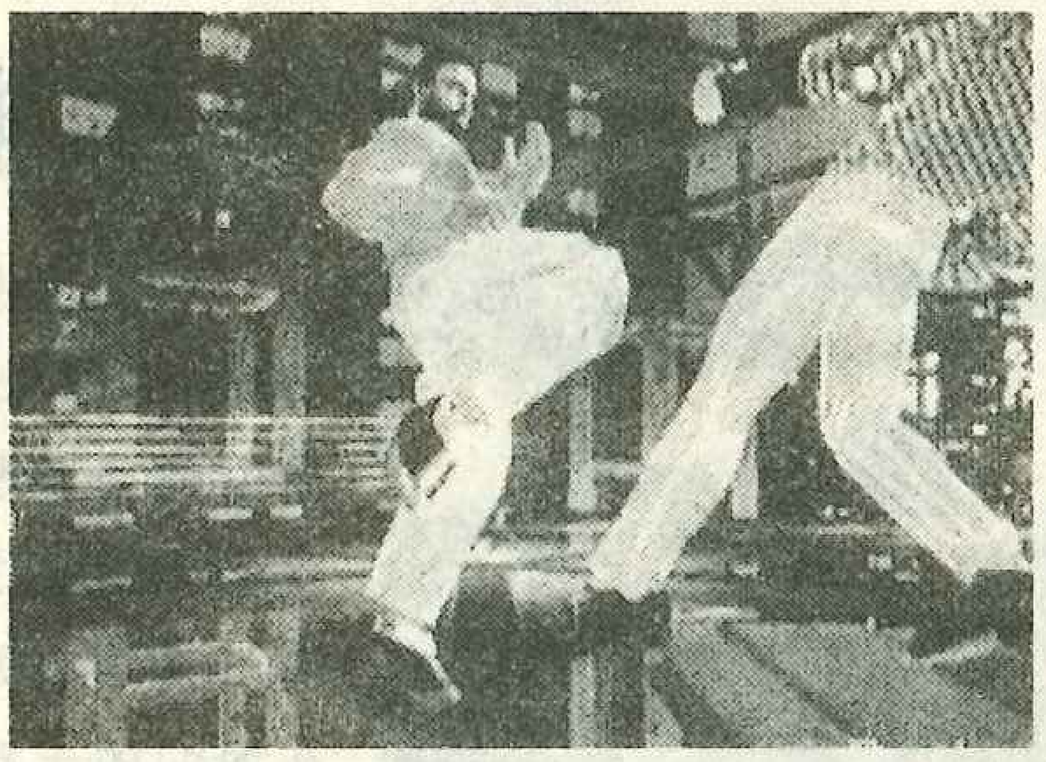
→只有 DC 才能真正作出面部表情啊！85% 的画面中，结城晶流露出了痛苦。注意，发带飘扬，“八阴八阳”字样清晰可见！

60%与 80%？100%……



DC 这级别的主机是越钻越有劲儿，这就能解释为何饭野要痛下决心彻底地追求 DC 性能而于各大志发表“D2 宣言”了（其实 D2 的画面本已相当不俗）。到了**最新版 DC 的 VF3TB 画面（左图为 85%），无论是画面还是操作上的细节，都重新作了调整**（85%时尚未得见梅小路那云雾缭绕的雪地小溪主场）。确实达到“完全移植”之后，必然还要追加种种全新要素。**2 研铃木部长指出，今后的工作重心将移到 DC 基板上来。**如此，DC“逆移植”给 NAOMI 一部“VF3TB PLUSα”并非没有可能。

背景空间真正完全移植



←杰克的的主场是“建筑中的楼层上”。注意地板和房梁构造。玩真三维背景的格斗，像在盒子里打，而并非在平地上立着的纸板前打。POWER OF DC！图为 85% 完成度画面。

挑战 处处是挑战！DC 之力锋芒初露！

欧美杂志封面打出了“SEGA IS DEAD，LONG LIVE DREAMCAST”这样的口号……全世界热爱游戏的人都在拭目以待——世嘉这回不蒸馒头也要争口气呀！

DC 是十五年磨出的剑，如果还不能咄咄逼人，则未免逊得也太说不过去了吧？以日刊“FAMI 通信”的新宿 JACKY 为首的几个编辑曾到 SEGA 公司去秘密截取最新的 DC 版 VF3 画面，无不感慨万千：“惊愕”、“发色美丽”、“俺买”、“与街机版相同”、“大感激”等正是铁人等的感想。然而就在几天前他们还对 60% 的 DC 画面感到“残念”。当然新画面已经将从前的不足彻底修正了。巧的是，曾经同样因当前形势问题而对世嘉屡败屡战的精神持低迷态度的 DIGICUBE 宣传部长黑川文雄氏（前 AM2 研人员），在看到了 DC 版最新的 VF3 画面后，激动不已，对 DC 表示了“最大绝赞”的同时，其由“大悲”到“大喜”的过程转变，“吓”得“DREAMCAST MAG.”（即前土星杂志）前去采访的编辑“见面而逃”。DC 的潜力是非常巨大的（请见下期“园地”）……迫于截稿日期的提前，给大家提供的只是 85% 完成度的图片（有光有影）。**土星版 VF2 的“耻辱”将一去不返！**100% 的画面就留给广大玩家们自己来比较吧……



↑DC 版金 DURAL 之雄姿！她的出现亦令土星迷唏嘘。



→在选人画面中，施加了点光源。

眼神儿



→人物胜利后的画面



黑川文雄绝赞 DC

次世代天空

DC版“拉力2”携威飞驰而来



●画面完成度 50%

家用机版有什么特点?

答:1.MODEL3基板的完全移植作品 值得注意的是,今后凡是DC移植的街机游戏,一律为60帧/秒。“拉力2”大概是家用机上首个60FPS的RAC。

2.原创要素丰富多彩 车子数目十余辆,约为街机(6+2辆)的两倍。赛道数目十余条,约为街机(4条)的三倍。追加了各种各样的适合家中游玩的MODE。

3.能信机能使用 所有玩家都最为关心DC那内置并可升级的MODEM(请见下期园地)。对于本作而言,在日本国内,通过电话线来进行多人网络游戏是毫无疑问的,但具体的计划尚未最后商定。初步估计我国玩家不能联网。



●街机

与街机作对比是玩家应做的事

就拿上图和左图作比,再明白不过了:第一印象就是DC的解像度大过街机。上图未加光源处理,但车窗的透明和环境光反射态势已成定局。车厢内后面的备胎和支承梁都可清楚看到,远景的渐层也已作出。车身的贴图质量直逼MODEL3,“CASTROL”广告和“COROLLA”字样DC同街机一般无二。尚未作出来的有如下部分:背景上没有观看的群众,车影有待于改成半透明,车子在泥泞的土路上行驶时过的痕迹。随着完成度的提高,此类细节完全可以改善到超越街机的程度(本作细节方面,突出了DC硬件特性,犹胜街机)。

AM12研部长指出——DC版影像方面超越街机

街机的四条赛道是“沙漠”、“森林”、“雪地”、“城里”。虽然与土星版拉力差不多,然而到了MODEL3街机上,其画面表达的真实感和迫力感就大不一样了。在有限的开发度下,想要达到和街机完全相同的画面是完全不可能的,然而我们却可以感觉到DC移植游戏时完全没有以往的那种困难感:“通过努力可以达到”与“尽全力接近”对开发者来说是不同的概念。

街机中的赛车在过弯时,带起一大片一大片的沙土,为了获取真实景像,世嘉当初制作街机时是专门派摄影师去录像的,MODEL3就营造出了有透明感的烟尘。拉力2在日本的人气度非常高,能模拟世界拉力锦标赛(WRC)的公司不多,家用机在狂热度上是不可能与体感街机相比的,但至少在画面上,世嘉应对玩家有个交待。我们来看看还有哪些细节。



●60%完成度(有光)

沙漠(初级)➡
⬇雪地(上级)
赛道都很硬派


●已决定追加热带雨林赛道!



●60%完成度(无光)

上图的沙尘效果早已超过街机,街机不是这样子的。在街机上还有手刹,大手柄也会设立一个强力刹车键吧?拉力赛车是高灵敏的,即便不点刹也照样“甩尾”,街机那种非常细微的操纵感对DC是个挑战。

↑↖车窗没什么问题,广告牌和路上那些经常出没的动物也必须仔细考虑。还有车子转弯时在路上留下的痕迹。到了核查DC三角多边形同街机四角多边形谁更强的时候了。

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购维修

特新产品：本店为辽宁省总代理超任光碟游戏机，送 5 张金碟（1790 个节目），双手柄，火牛，N、P 双制，可直接玩光碟游戏。售价 1350 元，邮费 50 元。

索尼机：原装配置（含电源、手柄、AV 线、直读 IC）邮费 50 元，5903 型（有 VCD 功能）1480 元，5503 型 1180 元，7000 型 1180 元，7501 型 1200 元。

土星机：原装配置：（含电源、手柄、AV 线、直读 IC）邮费 50 元，黑色机 1020 元，白色机 1080 元，灰色（JVC）1250 元。

好消息

- ★**大量日本原装索尼机：九成新、全新光头、全新彩合包装（送电源、双手柄、AV 线、直读 IC），5501 型 售价 980 元，邮费 50 元，送光碟 2 片。**
- ★**二手超任机：主机 + 32M 博士机（含 AV 线、双火牛、新手柄），售价 750 元，邮费 50 元，赠 30 片软件。二手 16M 博士机 400 元，32M 机 550 元，邮费均 30 元。**
- ★**日本二手原装彩监，N 制，九成新，保证质量，220V 电源，代办托运。29 吋 1280 元，25 吋 950 元，14 吋 380 元，邮费计算方法：3 元/吋。**
- ★**二手原装彩显，15 吋，九成新，可与微机相接，也可作为索尼、土星、N64、MD 及 VCD 机的显示器，内置音箱，售价 550 元，邮费 45 元。**
- ★特别推荐：5 吋二手原装便携彩色电视接收机，九成新，可看电视，有 AV 端子，玩游戏，看 VCD 均可，售价 480 元，邮费 30 元。
- ★**专业维修土星、索尼游戏机，速度快、价格廉，经销街机管理器。**

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 振动手柄	95	20	PS 专用枪	40	20	GB 机各种配件一律	15	/件	原装 N64 主机（送柄、电源、AV）	880	40
PS 原装格斗手柄（HORI）	70	15	SS 原装 3D 梦精灵手柄	240	20	SS/PS/N64 三用脚刹方向盘	330	50	N64 光碟机（送 1 金碟）	1480	50
PS 15B 记忆卡	45	10	SS 原装记忆卡	90	15	SS/PS/N64 三用振动方向盘	400	50	N64 光碟机（送 3 金碟）	1580	50
PS 120B 记忆卡	90	15	SS 微动开关对战柄	80	15	SS、PS 两用大摇杆	150	25	N64 光碟机（专用变压器）	50	15
PS VCD 电影卡（不须引盘）	380	20	SS 原装大摇杆	190	30	PS、SS 双人用大摇杆	240	30	N64 原装记忆卡	80	10
PS VCD 带遥控电影卡	580	20	SS 4M 加速卡（对应全部）	75	15	3DO 微动开关对战柄	50	15	N64 振动 + 记忆卡	120	15
PS 原装通用光头（任何型号）	130	15	SS 原装 VCD 电影卡	380	20	世嘉五代双制机 Ⅰ 型（送 1 卡）	180	40	N64 带 VCD 功能机用金碟（共 4 片）	60/张	10
PS 记忆连发手柄	115	15	SS 光枪（送相应节目）	35	15	世嘉五代双制机 Ⅱ 型（送 1 卡）	170	40	N64 手柄	150	20
PS 中文金手指卡 + 98 新书	95	15	SS 原装 JVC 光头	150	15	原装世嘉五代彩色掌机	530	30	超任金碟 5 张/套	200 元/套	20
PS 无线遥控柄（2 只）	160	20	SS 原装三洋光头	150	15	世嘉五代原装大摇杆	75	20	超任手柄	25	15
PS 豪华专用 2 合 1 制转	65	15	SS 多功能金手指卡 + 书	100	15	世嘉彩色手掌机专用电源	30	15	超任双线火牛（变压器）	40	15
PS、SS 化解危机振动枪	130	25	SS 原装六分插	165	20	日本原装 AV 输出彩色打印机	430	40	N64 第五张金碟	60	10

三百余种动画 *VCD* 让您耳目一新，樱花大战 *4*，*98* 格斗王，高达系列，兰球飞人，生化危机，超时空要塞，城市猎人，新世纪福音战士，心跳回忆，相聚一刻，铁拳，*97* 格斗王，等等。本店新到货纠错能力强的全新松下 *VCD* 机，具有游戏功能，售价 *480* 元（邮费 *50* 元），*GB* 卡、*MD* 卡百余种，大量土星（*SS*）、索尼（*PS*）软件，函索目录，*3* 元/种，为提高邮寄速度，请附回程信封及邮资。

邮购（收款）地址：沈阳市和平区北市一街 56 号　跳蚤市场 18 C 号　收款人：李彬　邮编：110002
电话（传真）024－22521225（早 9－晚 5）　024－22513371（晚上）
批发业务联系电话：01394007836　01399820456　乘车路线：沈阳北站乘 209 路汽车，南站乘 216 汽车，无轨 7 路、6 路到北市场下车（北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米）跳蚤市场一楼 18C 号档口
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：（024）23510278（全天）　邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米

南京 阿童木

迎新年　大酬宾

信誉：来自十年的经营。99 新年来临之际，特向广大玩家特价大酬宾。

各型 PS 机原装全套	1100 元	各型 SS 机原装全套	1000 元
原装 16 位超任机全套	800 元	GB 掌机	280 元
原装 16 位世嘉机全套	150 元	16 位彩色掌机	550 元

特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

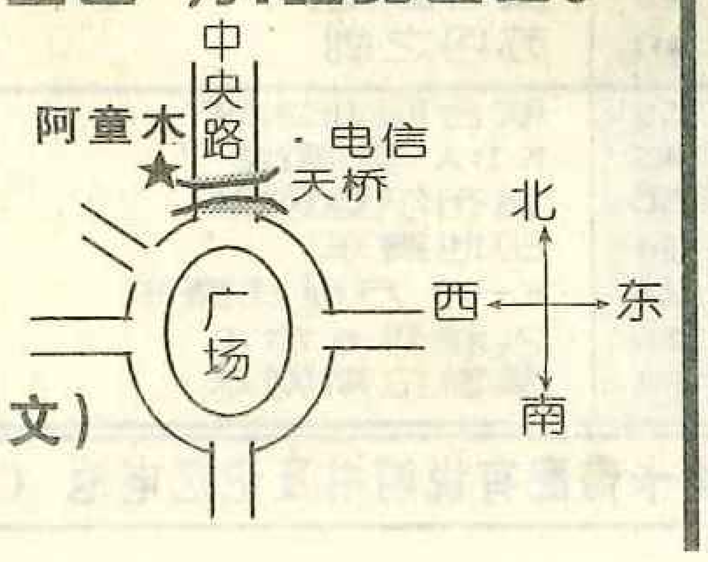
本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、超任、动画光盘。

快速修理 PS、SS、超任机，非重大问题，立等可取。

并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按"消法"实行"三包"，并终身包修。

地址：南京市中央路 1 号。
（鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门、天桥旁）



电话：（*025*）*3373658*
BP：（*025*）*127*（*126*）－*2213998*（中文）
手机：*1395171198*

一九九八，风起云涌——梦工场！

1998 年，电玩界一件令人关注的大事便是 SEGA 公司于上个月 27 日发售的梦工场（DC），太平世界，环球同此凉热。在面临全球性的通货紧缩压力加大的今天，SEGA 公司是否还有那种"遥想公瑾当年，小乔初嫁了，雄姿英发……"的神气和风采呢？SEGA 能制造一个新的梦幻般的神话吗？我们拭目以待。

经过了多年的市场洗礼，相信玩家和业内行家的心态已经变得更平静、更理智了，更能以一种出世的心态冷眼向洋看世界。

1998 年，清淡的市道，不平静的岁月！超童将用自己的意志力同环境做坚韧的抗争。在一片"难做"的怨声中，本公司贵阳分店已于 10 月底开张营业，欢迎贵州的客户和玩家今后直接去该店提货，将享受广州的价格。

本公司新近推出"八位换卡型手掌机"、"小财神"、"奔力"系列语音学习机，以一种怀旧的心态来重温儿时的电玩梦！

超童公司生产经销从 8 位到 128 位游戏机系列产品，欢迎来电查询。

（贵阳分店地址：贵阳市和平路 72 号　BB 机：0851－988－127412
联系人：周利华、谭思杰）

广东省金安奔力电子有限公司
超童电玩业分公司
门市部地址：广州市西堤二马路 16 号中百电子城 10 号（文化公园正门对面）电话：（020）81091576　01393000977
传真：（020）81091576 传呼机：（020）87767766－98726
邮编：510130 联系人：孙宁、陈慧玲

广告

冬季特惠　北京万和一族电子销售中心　邮购价目

睁大眼睛 看的仔细 九八年底 万和送礼

赠品介绍

A 类:凡购本广告中任何物品满 30 元,既可获赠一个 98 拳皇或侍魂为图案的精美钥匙链。(买即送)

B 类:凡购世嘉、GB 卡带两盘或其它物品价值在 50 元以上,均可获赠:(任选一种)

1.『篮球飞人』荧光彩色不干胶闪卡整版 105 张(另有『七龙珠』、『美少女战士』、『98 拳皇』)。
2.『EVA』漫画原画明信片集,一套 12 张。另有:『98 世界杯』、『98 拳皇』、『EVA2』
3.『98 拳皇』精美大幅布制挂画,80X55 厘米。另有种类:太空战记 乱马 2/1 浪客剑心 福音战士 幽游白书
4.『篮球飞人』黑白大幅布制挂画,110X75 厘米。
5.土星精美包装原版盘一张。
6.清晰传神的游戏及影视偶像照片,一套 10 张. 种类有:篮球飞人 幽游白书 七龙珠 拳皇系列及香港各明星偶像
7.1999 年小型精美台历(12 张)种类:篮球飞人、拳皇'98、美少女战士、流川枫专辑
8.1999 年精美彩印大挂历 种类:拳皇'98、篮球飞人、酒井法子、古惑仔系列、浪客剑心、美少女战士、X 档案、火王、圣传、不思议游戏

内文所示底图即为赠品钥匙扣图样

C 类:凡购下表中 30 元卡带十盘,就可获赠:世嘉十六位游戏机(均为全新全配置)或爱华或松下随身听一台。

世嘉新卡推荐

航空霸业(中文版)经营 SLG 类 16M 大容量　售价:120
超级玛莉奥(完全超任版)动作 ACT 类 16M 大容量　售价;110

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	古代封印(中文版)	105	封神榜(中文)	85	大航海时代Ⅱ	53	A 列车进行曲	49
	恐龙兄弟 2	39	信长霸王传(中文)	73	皇帝财宝	70	梦幻模拟战Ⅱ	50
	三国 5(全中文)	75	新光明与黑暗(中文)	80	特殊部队 357	60	太阁立志传	70
	梦幻模拟战 2(中文)	75	三国 3(中文)	55	皇家血裔	80	攻击潜艇 688	38
	皇帝财宝(中文)	85	大富翁(中文)	74	新超级大战	75	太阁立志传(中文)	95
	众神遗产(中文)	88	三国乱世群英(中文)	55	乱世群英 + 大战	98	中国象棋(中文)	49
	水浒传(中文)	73	三国志 2(中文)	73	大海战	38	忍者武雷传	70
	三国 3 + 信长野望(中文)	98	武将风云录(中文)	95	织田信长(中文)	55	魔术师传奇	55
	悟空外传(中文)	75	太空战士(中文)	90	帝国王朝 - 亚瑟传说(中文)	80	* 超值世嘉合卡 *	
	大航海时代 1(中文)	75	梦幻之星 4	80	众神遗产	70	亚瑟传说 + 三国 1	135
	大航海时代 2(中文)	78	台湾大亨(中文)	65	澎湃的电风	80	魔法师传奇 + 三国 3	105
	新乞丐王子(中文)	135	古代的封印	45	梦幻模拟战 I	78	三国 3 + 斩	105
	三国 I + 悟空外传	105	主题公园	40	光明十字军	65	圣骑士战记 + 三国 3	105
	阿 Q 连环泡(中文)	115	沙丘魔堡Ⅱ	25	光之继承者	65	太空战士 + 三国 4	150
	吞食天地(全中文)	72	沙丘魔堡Ⅱ + 火枪英雄	42	信长野望—霸王传	60	世嘉制式转换卡	50
对战格斗	98 格斗王(新卡)	70	世界英雄	50	霸王摔交(32M)	54	龙虎拳	30
	超级 16 人街霸	98	真人快打完结篇	50	豪血寺一族	44	七龙珠—武勇列传	30
	铁拳 3(24M)	80	VR 战士 2	40	VR 战士对铁拳	34	侍魂	40
	真侍魂—霸王丸地狱变	40	快打忍者龟	40	恐龙格斗(32M)	45	VR 部队	55
	12 人街霸	35	幽游白书 2	39	饿狼传说 2	68	魂之利刃	60
枪战射击	EX 战斗机	34	空牙 + 鲛鲛鲛 + 大旋风	55	雷电传说	26	鲛鲛鲛	26
	雷鸟战机 4	37	联合大作战	35	无敌飞狼	35	大吟酿	40
	空战三合一	49	野马战机	45	雷鸟战机 3	29	沙漠风暴 I	29
	沙漠风暴Ⅱ	39	沙漠风暴 3	35	魂斗罗	44	生化人大战	45
	毁灭警官	36	忍无可忍	35	真实谎言	33	越空狂龙	35
	骷髅行动组	59	空牙	27	火枪英雄	33	机械战警Ⅳ	39
	F—117 隐形战机	39	米格—29 战机	29	超级大坦克	31	异形战士	35
	机动双雄	59	爆破战士	55	僵尸战争	49	海星行动组	65
动作过关	水浒风云录(32M)	109	漫画英雄	37	亚当斯家庭	30	重装机兵	30
	玩具总动员(32M)	49	音速索尼克 I	25	忍者蛙	30	俄罗斯方块	30
	战斧 4	35	音速索尼克 5	45	赌神	30	小鬼当家	15
	音速索尼克 3	37	七喜小子Ⅱ	49	石头一族	30	SD 梦幻战机	30
	X—MEN Ⅱ	37	美少女战士	48	兽王记	30	激光战机	30
	风中奇缘	57	永远的蝙蝠侠	45	忍武者	30	网球世界	30
	魔界使者(24M)	46	暴力克星	38	NBA 篮球	30	宇宙雄兵	30
	割喉岛	52	林克船长	45	HQ 追踪	30	暴力足球	30
	狮子王	47	蝙蝠侠与罗宾	37	时空战机	30	地狱火战机	30
	魔域战士	45	侏罗纪公园	44	卡通足球	30	007 情报员	10
	失落的世界—侏罗纪 3	54	叮当 - 机器猫(新卡)	56	双截龙	30	机甲魔兽	30
	北斗神拳	45	超级玛莉(新卡)	44	魔域争辉	30	雷霆战机	30
	杨家将	118	复仇者	30	昆虫军团	30	四天明王	30
	蚯蚓战士Ⅱ	49	战斧Ⅲ	34	森林守护神	30	彩虹岛	30
	音速索尼克Ⅳ	37	音速索尼克Ⅱ	32	大旋风	30	海底城	30
	超级忍 3	29	鸟人战队电影版	30	冲破火网	30	达尔文战机	30
	黑水海盗	43	丁丁历险记	48	超级足球	30	GP 赛车	30
	芭比娃娃	45	阿拉丁	32	武器之王	30	火暴警长	30
	松鼠大作战	48	蜡笔小新	40	火焰门球	30	冲破火网	30
	汤姆和基瑞	48	米老鼠纪念版	56	机车王	30	M1A1 坦克	30
	狮子王Ⅱ	44	时空兄弟	45	快打拳头	30	绿巨人	30
	史丁比大冒险	45	战斗原始人	48	空战客星	30	僵尸机械人	30
	巴洛战士 2	55	侏罗纪公园Ⅱ	39	恐龙杀手	30	热血足球	30
	安全队长	65	战斧 2	49	米老鼠历险记	30	魔岛大富翁	30
	超音鼠	56	魔鬼客星	40	战斗原始人	30	西部枪声	30
	格斗四人组 3(24M)	44	V 型战机	40	苏丹之剑	30	唐老鸭历险记	30
体育赛车合卡	98 法兰西之路(记忆)	65	暴力克星 4 合 1	68	联合职业冰球	45	实况足球 2	33
	97NBA 篮球(带记忆)	45	97 足球(带记忆)	45	NBA 争霸战	50	台球传奇	34
	98NBA 篮球(带记忆)	50	98 足球(带记忆)	50	温布尔登网球	45	大满贯网球	45
	98 冰球	55	篮球飞人	34	印地赛车	42	摩洛哥赛车 2	30
	机车王 2	40	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	37	疯狂飙车 3	37
	十项全能	55	音速 6 合 1	68	大混战 6 合 1	70	摇滚赛车	40
	环球赛车	55	超级名车大赛	55	桑普拉斯网球	55	雷电传说 3 合 1	58

卡带邮资如下:A. 保价平邮:1 盘 6 元,2 盘 8 元,3 盘 10 元;B. 部分文字类卡带配有说明书及记忆电池 .C. 赠品需付 5 元邮资,其他参阅广告

冬季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

日本原装 GAME BOY 超薄彩色显示手掌机，可通用现有 GB 卡	售价:760	邮资:20
日本原装 GAME BOY 超薄荧光手掌机(金银装)，淡绿色发光屏幕，可黑夜使用	售价:440	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机 附:四节原厂电池及说明书	售价:295	邮资:20
万信原装 GAME BOY 标准型手掌机＋皮套＋电池＋放大镜＋100合1以上 GB 卡	售价:350	邮资:20
万信原装 GAME BOY 超薄型手掌机 高清晰度 附:2节原厂电池 及说明书	售价:360	邮资:20

超值推荐:勇者斗恶龙．怪兽篇．附送原包装，说明书及记忆电池．售价:75元　口袋妖怪特别限定版　售价:75元

GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价	GB单卡	售价
国际象棋	26	异形3	26	美少女战士	26	未来战士	26	蝙蝠侠	28	98NBA 篮球	45	恐龙世界	45	风中奇缘	45
太空战士3	55	海上战役	26	新音速小子	38	魂斗罗6	26	饿狼传说2	28	牧场物语	45	超级大战2	45	真人快打3	45
怪鸭	26	蓝精灵	26	赤色要塞2	26	蝙蝠战士	26	玛莉兄弟	28	口袋恋爱	45	97FIFA 足球	40	街头霸王2	45
蜘蛛侠	26	超魔神英雄传	55	蜡笔小新	26	双截龙2	26	98海战	28	饿狼特别版	37	超级玛莉6	45	玩具总动员	45
F—15	26	兔宝宝家庭	26	沙罗曼蛇	26	七喜小子	26	蚯蚓战士	28	饿狼传说2	39	96格斗天王	45	阿拉丁神灯	45
魂斗罗	26	铁甲威龙3	26	上尉密令	26	丛林小子	26	真实的谎言	28	口袋妖怪(红)	40	鬼太郎	45		
汤姆猫	26	热血硬派	26	篮球大赛	26	聪明笨伯	28	吞食3(中文)	45	蛋仔俱乐部	45	疯狂赛车	45		
黑猫警长	26	忍者龙剑传	26	机器猫2	26	冒险岛3	28	三国英雄中文	45	月影村的怪物	45	幽游白书4	45		
忍者龟3	26	美国特工	26	美人鱼	26	口袋妖怪3	58	第二次(中文)	45	米莲战机器人	45	斩红郎无双剑	45		
泡泡龙	26	李小龙	26	国盗物语	26	斗神传	28	口袋魔鬼2	45	四驱车2代	45	地下游园事件	45		
侏罗纪3	58	海湾战争	26	世界杯足球	26	红车	28	98FIFA 足球	45	狮子王	45	三国志(中文)	42		

GB 超低价单卡

凡购二盘 GB 合卡送一盘 GB 单卡(可自选)，买二送一！！！(新推出单卡不送)

凡购二盘 GB 单卡送一盘 GB 单卡(音速小子6)，买二送一！！！

GB810	侏罗纪公园3(全中文RPG)96格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	110元
GB811	侏罗纪公园3(全中文RPG) 98法兰西世界杯足球 音速小子5代 卡拉乡村 疯狂泰山2代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵2代 (电池记忆)	110元
GB812	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) 魂斗罗2代 飞龙拳外传 魁男塾 N64玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉4代	68元
GB813	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) SD战国传说 轰炸超人5代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说2代 战国物语 幽浮精灵3代	68元
GB501	96格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	68元
GB502	恶魔城3 黑船党之迷 三国志3(中文版) 创世外传 沙特传说	78元
GB701	97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 世界保龄球	75元
GB902	超魔神英雄传 恶魔城3 大战争3 创世纪外传 勇者历险记	85元
GB4801	龙珠勇士 等	55
GB4802	雷霆战机 等	55
GB6601	98FIFA 等	55
BG3601	恶魔城3 等	55
GB3602	泡泡龙3 等	55
GB5201	街头天王 等	55
AG4201	五子棋 等	55
AG3201	蜡笔小新 等	55
AG1204	饿狼传说3 等	65
AG1201	霹雳武士 等	65
GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪2代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	100元
GB802	(RPG)玛莉6代 四驱车2代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	90元
GB803	96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60元
GB805	96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60元
GB806	超级街霸2 魂斗罗2代 泡泡龙 小叮当2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番2	60元
GB807	(RPG)吞食天地3(中文版)三国志(中文版) 96格斗天王 恶魔城3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	120元
GB808	(RPG)吞食天地3(中文版)鸡蛋仔俱乐部2代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	120元
GB1001	三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 俄罗斯方块 米老鼠世界	95元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	85元
GB1003	97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65元
GB1004	吞食天地3(中文版) 四驱车小子2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	105元
GB1005	卡比之星2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽2 紫禁城 扑克小子 锄大D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65元
GB1007	吞食天地3(中) 96格斗天王 鬼太郎 新大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 美女麻将 玛莉医生 滚动方块 米老鼠5代	115元

以上均为 GB 合卡，编号代表合卡数量，例:GB801 代表8合1卡，GB4801 代表48合1，以此类推。如需邮购，只要写清编号即可。

特新 GB 单卡

大贝兽物语	48	星际战争	48	98世界杯足球	45	武藏传	48	名侦探柯南2	45
天外魔境2	48	98海战	48	GO GO 少年	45	桃太郎电铁3	48	实况足球2	35
四驱车3	48	口袋怪兽大竞赛	48	化石创世纪	45	超魔神英雄2	50		

GB 全攻略:含以下游戏 口袋妖怪 吞食天地 迷你四驱 太空战士3 风来西林 每册/25元

经典 FC 卡带

魔神英雄传(创世纪)	58	圣火徽章2	45	第二次机器人大战(中)	65	水浒传(中)	78
半熟英雄	58	圣火徽章3(中)	58	第四次机器人大战	68	战国风云(中)	68
太空战士2	45	圣火徽章5	68	勇者斗恶龙3	65	成吉思汗	48
太空战士3	45	圣火列传(中)	45	勇者斗恶龙4	66	吞食天地	45
三国志2	58	荆轲新传(中)	45	勇者斗恶龙5	66	吞食天地3	65
三国志3	58	封神榜(中)	58	大战役(中)	56	4合1吞食天地3(中)	88
三国志5	58	重装机兵(中)	58	东方传说(中)	56	太空战士1+2	66

本栏 FC 卡买二送一，50元以下卡带均可任选

各类主机及配件

各类主机及配件	价格	邮资
新型:台湾原装新型 PS 专用 VCD 电影卡，无须引导盘，直接使用，对应1.1及2.0版本碟片，环保设计无需电源	420	20
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附:振动手柄 转换电源 立体声 AV 电视连线 说明书)	1280	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型＋通用电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1520	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7001 型(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1250	50
日本原装索尼 PS 游戏机 5503 型(附:原装标准手柄 220V 原装电源 立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件)	1180	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄 转换电源 立体声 AV 线 220V 原装电源 说明书)	1020	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送100余个相应游戏软件)	1860	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示，可接驳电视及副手柄，随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机，通卡率高，兼容性强(附:双手柄，AV 线，射频盒，射频线，转换电源，说明书及卡带一盘)	160	45

原装世嘉土星记忆卡	120	索尼原装 PS 振动手柄	140	世嘉Ⅱ型机用 AV 线电视连线	15	世嘉专用强力飞行摇杆(送对应软件)	30
原装土星专用电影卡(2.0版)	560	PS 中文金手指卡(可解调出游戏动画)	85	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10	PS 彩色透明限定版记忆卡	55
索尼 PS 专用鼠标(配相应软件)	115	索尼 PS 专用格斗手柄	45	世嘉Ⅱ型机用 AV 转射频连接盒	20	PS120 单位记忆卡(记忆量为普通之8倍)	100
土星专用仿原装 16M 记忆卡	70	索尼 PS 组装标准手柄	15	超任主机 磁碟机双用电源	40	PS 对战线	25
土星专用金手指密码卡2代(带书)	85	索尼 PS 专用 VCD 电影卡(新2.0版)	355	世嘉16位掌机专用电源	40	PS 组装振动手柄	105
索尼专用震动大摇杆	195	世嘉机用6键标准小手柄	10	PS、SS 双用振动光枪(直玩"化解危机")	145	★以上配件邮资均为15元	

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局630信箱★☆★☆

收款人:闫志刚　邮编:100010　查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂6号

★以上价格均为外埠玩友邮购价，北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价，谢谢。

万和 game

北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

连锁店

南京兴达游戏机专卖

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。（以下价格均不含邮费，由于定稿时间限至，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。）

游戏机	日本世嘉土星白色（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	1100 元
	日本索尼 PS 机 7501 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1450 元
	日本索尼 PS 机（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC + 保修卡）	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型（原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡）	1400 元
	日本索尼 PS 机 5903 型（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD）	1550 元
	日本索尼 PS 机 7001 型、7002 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1450 元
	原装任天堂 N64 游戏机（原装手柄、电源盒、AV 线）	750 元
	原装 V64 光碟机（128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等）	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机（双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘）	190 元
	16 位彩色手掌机（高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机）	580 元
	任天堂 GB 手掌机（保修卡 + 4 节原装电池）	290 元
	任天堂超薄 GB 手掌机（保修卡 + 2 节原装电池） **新到任天堂彩色 GB 手掌机，价格电询**	320 元

售后服务 全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修、包换，终身维修。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025－3605005，BP：025－996－9048562·范

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”（13CD）、“98 拳皇”、“侍魂”、“银河英雄传说”（55CD）系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。

电话：025—5612618（传真），025－3605005（传真），为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄（缺一不复）。

地址		
兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士 浦先生	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 （南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道） 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005（传真），范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618（传真）　批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 范文祥（收）　邮编：210008　查询电话：025－3605005（传真）　批发：范先生

HUA LI 华立



专业批发零售：SS、PS、N64 等次世代主机
GG、GB、世嘉 16 位彩色手掌机
8 位、16 位游戏机
周边设备、游戏机配件
各种品牌街机管理器

● 专业维修各种游戏机
● 专业光碟机改街机

特价推出百余种动画 VCD 碟片。

对我处所售主机均保修三个月，终身免费维修！
全方位的服务，低廉的价格，让您的选择无怨，无悔！

地址：哈尔滨市南岗区民益街 103 号（站前）
电话（传真）：0451－3650202 联系人：高颖 国强
批发热线电话：1393600080　1393600070

沈阳电精

寒假将至，特价销售。

本店本着低价位，保质量的销售宗旨，批发零售各种高中档游戏机。

经营品种齐全，质量保证，价格低廉，售后服务完善，让每位消费者买的放心，用的可心，售出主机保修 6 个月，终生免费维修。

专业维修各种游戏机，时间短、速度快、价格低、让您的病机起死回生，为您排忧解难。

经营二手机业务，为您节省资金，保证质量。

办理全国范围内邮购业务，价格参照同期广告低价。**本店欢迎您的光临，竭诚为您服务！**

地址：沈阳市皇姑区黄河南大街 47 号
邮编：110031　联系人：高翔
传真电话：024－86250074　手机：1399884609
乘车路线：3、6 路无轨，岐山路下车前行 50 米，
209 路汽车皇寺广场下车，换乘 3、6 路无轨

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡

土星 SS(原装＋双手柄＋电源＋AV 线＋直读＋20 种游戏＋16 倍记忆卡＋加速卡)＝1430 元　邮费 60 元
索尼 PS(原装＋双手柄＋电源＋AV 线＋20 种游戏＋四季限定记忆卡)＝1495 元　邮费 60 元
GB 普通手掌机(原装＋手柄＋电源＋皮套＋放大镜＋4 节电池＋30 合 1 以上合卡(任选)＋专用耳机)＝388 元　邮费 30 元　单机 288 元　邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装＋手柄＋电源＋皮套＋放大镜＋2 节电池＋30 合 1 以上合卡(任选)专用耳机)＝428 元　邮费 30 元　单机 328 元　邮费 20 元
GB 金银版荧光超薄手掌机(原装＋电源＋2 节电池＋30 合 1 以上合卡(任选)＋专用耳机)＝520 元　邮费 30 元　单机 438 元　邮费 20 元
世嘉 MD 液晶彩色手掌机(原装＋电池盒＋专用电源＋AV 线＋外接手柄＋卡)＝598 元　邮费 30 元　单机 510 元　邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装主机＋原装彩色卡)＝1180 元　邮费 20 元(单机 880 元　邮费 20 元)
世嘉 MD Ⅱ型机(双制式＋电源＋双手柄＋电源＋AV 线＋制转盒＋视频线＋卡)＝170 元　邮费 30 元　单机 135 元 邮费 20 元

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件,满 100 元者另送 99 年拳皇或篮球飞人挂历一本。另有 98 拳王、篮球飞人等黑白大布画及彩色挂历均 20 元/幅,邮费 10 元

次世代周边

SS 光线枪(专用)	38 元	SS/PS 多功能连发可调手柄	55/55 元	PS 2M 记忆卡(可存 30 个节目)	95 元	PS/SS 两用电源	20 元
SS 记忆卡(原装 16 倍)	95 元	SS/PS 原装手柄	65/65 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目)	120 元	PS 飞行摇杆	95 元
SS 4M 加速卡(全兼容)	70 元	SS/PS 组装手柄	15/15 元	PS 98 限定版记忆卡(透明)	68 元	PS/SS 光头(原装)	110/120 元
SS 金手指(赠密技手册)	80 元	SS 原装 3D 模拟手柄	135 元	PS 全中文金手指(赠秘技册)	80 元	PS 制转	55 元
SS 豪华制转	50 元	SS/PS 格斗摇杆	95/95 元	PS 原装振动手柄	140 元	SS10 合 1 加速卡	168 元
SS/PS 对战线	35/25 元	SS/PS 金手指全集	48/48 元	PS/SS 两用振动枪	108 元	主机邮费 60 元/台　配件 10 元/个	
SS/PS AV、RGB、S 端子线	30/30 元	PS 化解危机枪	260 元	PS/SS 电影卡	380/498 元		
SS 四分插(同时 4 人玩)	148 元	PS 原装记忆卡	110 元	PS 组装振动手柄	108 元		
SS/PS 遥控手柄	160/160 元	PS 组装记忆卡	28 元	PS/SS 记忆手柄	120/120 元		

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个,另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB 配件
普机配件:皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 12 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜 18 元,充电器(送电源)65 元
薄机配件:皮套 15 元,放大镜 25 元,电源 15 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机 65 元,带麦克风耳机(可电脑用)75 元,配件邮费 10 元/个

GB 卡价目表

特别推荐:热卖特价区		12 合 1(斩红狼＋96 格斗王＋金钢战士 3)	88 元	8 合 1(吞食天地中文＋太空战士＋96 格斗)	128 元
7 合 1 玛莉专辑(坏马里奥＋N64 玛莉)	58 元	12 合 1(饿狼 3＋恶魔城 3＋魂斗罗 5)	78 元	8 合 1(吞食天地中文＋鸡蛋仔＋黑船党之谜)	128 元
8 合 1(96 格斗王＋热血高校＋热血硬派)	48 元	21 合 1(96 拳王＋侍魂 3＋95 格斗王)	95 元	10 合 1(口袋妖怪＋96 格斗＋月影村怪物)	145 元
8 合 1(饿狼 3＋SD 战国传 2＋轰炸超人 5)	58 元	14 合 1(吞食天地中文＋第二次中文＋口袋妖怪)	145 元	GB 卡:数码怪兽(中文)75 元,大贝兽物语 58 元,勇者斗恶龙 75 元,天外魔境Ⅱ 58 元,吞Ⅲ(三国英杰传),第二次机械人大战(中文)40 元;口袋妖怪 1、2、3 代,口袋恋爱,牧场物语,RB 饿狼Ⅲ,篮球飞人,98 法国世界杯等一律 38 元;真实谎言,16 人街霸,音速 6,斩红狼,96 格斗王,三、二四驱 1、2 代等一律 28 元。	
8 合 1(96 格斗＋虎鸽＋忍者龙剑传)	48 元	12 合 1(陆海空大战＋口袋妖怪绿＋坦克司令官)	145 元		
5 合 1(快打旋风 2＋七龙珠＋恶魔城)	45 元	11 合 1(恶魔城＋大金钢 5＋黑船党之谜)	145 元		
5 合 1(恶魔城 3＋黑船党之谜＋三国中文)	48 元	11 合 1(第三次中文＋口袋妖怪＋三国中文)	138 元		
5 合 1(98FIFA 足球＋热血高校＋热血硬派)	48 元	12 合 1(太空战士 3＋大金钢 3＋口袋青)	148 元		
7 合 1(吞食天地＋灌篮高手＋三国志)	45 元	10 合 1(牧场物语＋坦克司令官＋大贝兽物语)	148 元		

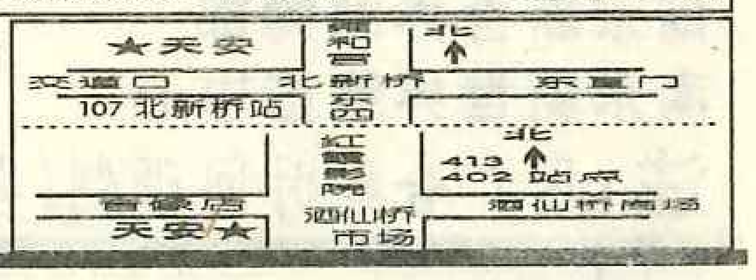
FC 卡　新卡推荐中文游戏:魔法门、三国志雄霸天下、西楚霸王、勇者斗恶龙 7、帝国风暴,一律 90元/盘。其它卡请参照本期广告市场低价格即可。另免邮费。

MD 卡　世嘉 MD 卡(种类繁多,应有尽有)请来门市或来信索取目录

专业二手货市场,另大量高价回收各种游戏机及其它二手货,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片 5 元/张,并高质量,快速度,精修次世代主机。

商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费
索尼 PS 机	九成新全配置	900 元	50 元	白土星三洋光头	六成新	680 元	50 元	土星 JVC 光头	九成新全配置	850 元	50 元	3DO	八成新	460 元	50 元
超任套机(32M)	九成新全配置	850 元	50 元	超任主机	九成新	240 元	30 元	N64 主机	九五成新	800 元	50 元	N64 光碟机	九五成新(赠盘)	2080 元	50 元
GB 手掌机	六至九成新	130－200 元	30 元	GB 超薄机	九成新	245 元	30 元	VB 游戏机	九成新	680 元	30 元	14 吋 NEC 监视器	七成新	490 元	80 元
世嘉日本原装机	八成新全配置	280 元	30 元	世嘉台湾机	六至九成新	70－100 元	30 元	3DO 电影卡	九成新	680 元	30 元	夏普 29 吋彩显 N 制	七成新	1350 元	140 元
14 吋索尼(彩监 N 制)	七成新	580 元	80 元	14 吋夏普(彩监 N 制)	七成新	460 元	80 元	20 吋索尼(彩监 N 制)	七成新	800 元	80 元	索尼随身听	七成新	260 元	30 元
索尼 29 吋(彩监 N 制)	七成新	1680 元	140 元	索尼 VCD 机	九五成新	490 元	70 元	松下 CD 机	七成新	600 元	30 元	电脑套机(586)	八成新	4200 元	200 元

以上 GB 卡邮费 10元/盘,欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货)。超任拷贝,3元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。



合肥游戏之屋

—电玩专营店

本店专营 N64、DC、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机,长期以特优价格为省内、外商家,玩友提供优质商品及服务,并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。
☆主营各类游戏机及周边配件,品种齐全,应有尽有。
☆新进多款动画 VCD,品种齐全,欢迎广大玩家来信索取目录。
☆每日均有新 SS、PS 游戏上市,品质上乘欢迎来信,来电查询。
☆元旦期间,玩友凭当月电软杂志来本店购买游戏机者均赠 99 年精美挂历一份。
☆玩友来信请附回邮信封及邮资,邮购时请务必将回邮地址工整、准确的填写如玩友对邮购物品有疑问,请速来信说明,以便查询。

地址:合肥市红星路 36 号(黄山大厦站往商之都方向)　邮编:230001
电话:(0551)2661691　联系人:杨健
淮南地区连锁店:超腾电玩专营店
联系人:胡先生　电话:(0554)6643278

山西 太原
前卫 GAME 馆

☆现场展示世嘉新主机 DC 及新软件。
☆各款主机:土星、PS、机皇及数百种软件低价发售。
☆多种街机电脑板现货供应,并以旧换新。

敬请垂询,来信必复。

地址:太原市新建路 35 号(天龙大厦北 100 米路西)　邮编:030002
电话(传真):0351－4063902　联系人:李梅
批发热线:(0)13834174870351－9088560

广告

NEW WORLD

南京新世界

大优惠

☆ 日本世嘉土星机　　江苏、安徽总代理

☆ 公司宗旨：信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价：		邮费	优惠价：		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机	290元	30元
原装索尼PS机(原装全套、直读)	1200元	50元	任天堂超薄GB机	320元	30元
原装任天堂64位(原装全套)	950元	50元	世嘉16位彩色手掌机	580元	40元
原装N64光碟机(VCD功能送200节目)	2100元	50元	世嘉Ⅱ型16位机	160元	40元

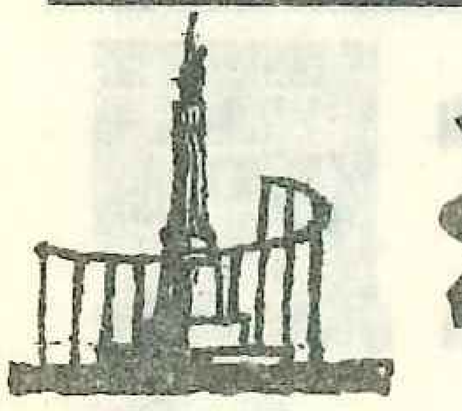
特别推荐：索尼PS机鼠标器：单价80元 邮费15元　　邮购热线：025－3603814

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼734包间	电话：025—5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界销售中心	地址：南京鼓楼中央路23号	电话(传真)：025—3227953	联系人：和小姐
南京新世界新街口店	地址：南京市中山东路113号	电话：025—4545355	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址：南京中央路30号－5	电话(传真)：025—3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址：南京建康路185号－2	电话：025—6626111—350	联系人：谢小姐
南京新世界经营总部	地址：南京建宁路12号	电话(传真)：025—5621582	联系人：颜先生
南京新世界广州经营部	地址：广州西堤二马路65号二楼	电话(传真)：020－81871103	联系人：高　峰
南京新世界邮购部	地址：南京中央路30号－5二楼	邮编：210008	联系人：高　云
南京新世界维修中心	地址：南京中央路23号	电话：025—3227953	联系人：陶先生

注：因广告稿时间限制(要提前一个月以上)，价格如有变动，以电询为准，邮购查询电话：025－3603814、3227953



现代电子

以很低价格，很好售后服务为电玩朋友开拓一个崭新新世界。

批发零售：土星(SS)、索尼(PS)、N64等次世代主机及GB、16位手掌机周边配件

特别推出动画VCD金碟

经销各种名牌街机转换版

优质价廉与优质的售后服务是我们的经营宗旨

哈尔滨

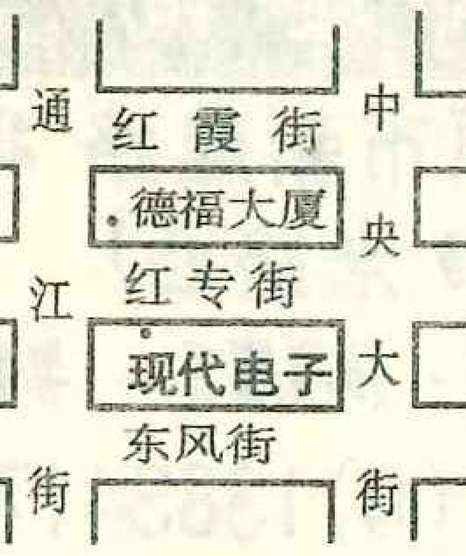
地址：哈尔滨道里区红专街50号，现代电子经销部(在火车站乘2、13路公共汽车红专街下车)

邮编：150080

电话：0451－4686823

传真：0451－4680355

联系人：高毅



真诚来自我的每一分微笑

优惠来自您的每一份选择

和利电子有限公司

批发产品如下：

①掌上游戏机→从低档十元机到GB机、世嘉彩色手掌机。

②家庭游戏机→从手把那么大小到小霸王SB－235，也有高档的32位机－土星、索尼系列。

③家用学习机→掌上学习机到小霸王SB－2000，步步高98学生电脑，裕兴机系列该有的全有。

④8位(普通游戏卡)，手掌机GB卡，16位(世嘉卡)，磁盘，32位光盘，全中文文字卡。

各种游戏机配件齐全

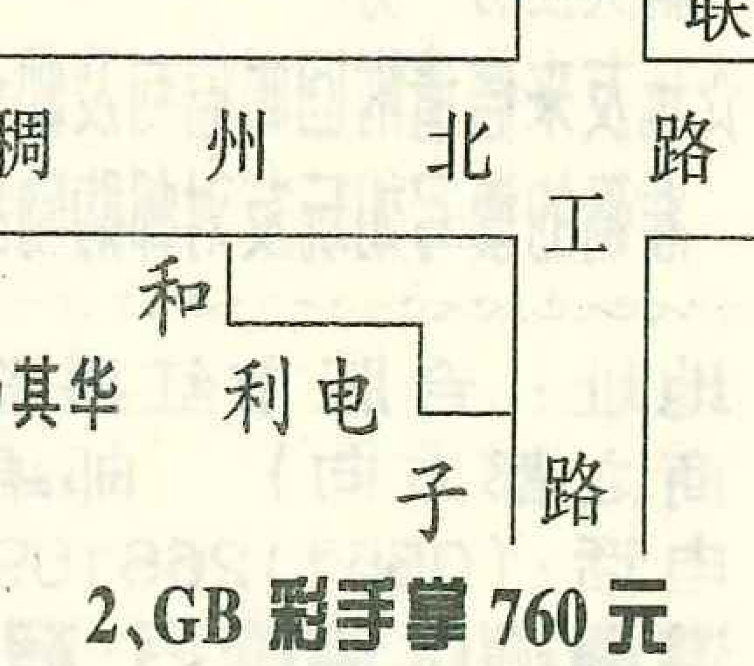
地址：义乌市稠州北路85号

电话：0579－5540818　5540876

传真：5540876　5361206

手机：01396891620　经理(业务)：杨其华

(董事长兼总经理杨其东)



＊ 特 1、GB机(原装)280元　2、GB彩手掌760元

＊＊价 3、(SS)土星电影卡350元

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:98年12月1日~99年1月1日)

GB手掌机单卡										
	第二次机械人大战	33	鬼太郎	28	95格斗王	25	侏罗记	25	坦克大战	33
	三国英雄传	30	大战争	28	98海战	28	七龙珠	25	荣光足球	30
	饿狼Ⅲ代	26	玛莉六代	28	炸弹人	25	篮球飞人	25	役满麻将	30
	四驱车Ⅰ	28	名侦探柯南	28	丛林冒险	25	阿拉丁	25	街霸Ⅱ	30
	四驱车Ⅱ	28	月影村	28	96NBA 篮球	25	狮子王	25	圣剑	30
	口袋妖怪(红)	28	复刻版	45	恐龙蛋	28	音速Ⅴ	27	赛车 GO	25
	口袋妖怪(绿)	28	超魔神传	33	宠物蛋	28	头文字 D	33	龙珠 Z(悟空飞翔传)	25
	口袋妖怪(青)	30	音速六代	27	96NBA	25	暗黑封印	33	蚯蚓战士	25
	斩红郎无双剑	25	吞食天地Ⅲ代	30	三国志	28	钓鱼	33	斗神传	25
	98FIFA 足球	25	大贝兽物语	30	星际战争	30	动物乐园	33		
	98世界杯(胜利11人)足球	28	96格斗王	25	大金刚	25	98棒球	33		

GB手掌机合卡

编号	内容	价格
005001	96格斗王,幽幽白书,魁男熟,成龙功夫,绝对无敌	37元
005002	恶魔城3,黑船党之谜,三国志中文版,创世纪外传,沙特传说	44元
005003	快打旋风2,七龙珠,中国功夫,恶魔城1,SD战国传	37元
005004	98FIFA足球,热血高校,热血硬派,冒险岛2,街头赛车	37元
005005	98FIFA足球,忍者龟3,魂斗罗6,疯狂泰山2,鬼马小精灵	37元
005006	98FIFA足球,克星兄弟,天使老人,小叮当,兰色小精灵	37元
006001	迷你四驱小子6,疯狂赛车,街头赛车,越野摩托车,坦克车,魂电单车	39元
006002	女神转生2,美少女战士R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	37元
006003	腊笔小新6,忍者龟3,小叮当2,对战轰炸超人,冒险岛2,米老鼠5	37元
006004	三国志(中),圣剑传说,女神诞生2,太空战士3,口袋妖怪,宠物鸡	90元
006005	斗神传,饿狼传说2,武士魂,剑勇传说,P-原人,忍者龟3	40元
007001	玛莉6,坏玛莉欧,N64玛莉欧,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	37元
007002	97FIFA,篮球飞人,足球狂,棒球,小型高尔夫网球,世界保龄球	37元
007003	98恶狼3,音速5,篮球飞人,幽幽白书1、2、3、4	50元
008001	三国英雄传(中),三国志(中),口袋妖怪(2),恐龙蛋,二次大战,太空战士,信长野望,骑士物语	90元
008002	玛莉6,四驱车2,三国志(中),女神转生,太空战士,信长野望,大战争,隐忍者	90元
008003	96格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉兄弟,碎石战士,南北拳,98坦克,俄罗斯方块	37元
008004	96格斗王,鬼马小精灵,轰炸超人,冒险岛2,屠龙族,仓库番,玛莉医生,玛莉砖块	39元
008005	街霸2,魂斗罗6,泡泡龙,小叮当2,智慧方块,超级坦克,役满麻将,仓库番2	39元
008006	吞食天地3(中),鸡蛋仔俱乐部2,疯狂赛车,黑船党之谜,信长野望,第一次机械人大战,二次大战,勇者劝险	100元
008007	96格斗王,兰色小精灵2,忍者龟3,恶魔城传说,食鬼,乱马1/2,苹果棋,炸弹杰克	39元
008008	饿狼传说3,SD战国传2,轰炸超人5,克星兄弟3,兰色精灵2,饿狼传说,战国物语,幽游精灵	40元
008009	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	35元
008010	腊笔小新4,腊笔小新5,元祖快乐,仓库番2,太空侵略者,坦克大战,麻将,俄罗斯方块	30元
008011	三国(中),吞食天地,第二次机械人大战,复活邪神3,隐忍传说,魔法骑士2,信长野望,二次大战	120元
009001	96格斗王,洛克人1,洛克人2,洛克人3,洛克人5,N64玛莉欧,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	55元
009002	超魔神英雄传,恶魔城3,二次大战2,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城3,创世纪英雄	50元
009003	98法国世界杯,太空战士,罗马骑士,剑勇传说,圣斗士,太空战士2,骑士物语等	50元
009004	黑船党之谜,小叮当赛车2,信长野望,第二次,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍卫门,小叮当赛车,信长野望	50元
009005	98饿狼3,98世界杯,街霸二代,白书四代,麻将5,雷霆战机,炸弹杰克,苹果棋,俄罗斯方块	50元
010001	三国英雄传(中),96格斗,鬼太郎,大富翁,创世纪外传,役满麻将,玛莉医生,疯狂赛车等	90元
010002	口袋妖怪,恐龙蛋,名侦探柯南,太空战士3,信长野望,疯狂赛车,玛莉医生等	90元
010003	97FIFA足球,96NBA篮球,沙滩排球,美式足球,世界杯足球,台球等	50元
010004	吞食天地3(中),四驱车2,三国志(中),女神转生,隐忍传说,太空战士,玛莉兄弟,玛莉医生等	90元
010005	卡比之星2,新大富翁,虎鸽2,锄大D,麻将,围棋,俄罗斯方块等	40元
010006	吞食天地3(中),96格斗,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,四川麻将,玛莉医生,米老鼠5	95元
010007	玛莉兄弟3,龟之忍者3,美国超人,俄罗斯3,玛利医生	50元
010008	口袋妖怪(红),月影村,第二次,洛克人5,96格斗王,圣剑传说,太空战士3,萨尔达传说,三国(中),魔法骑士2	120元
010009	96格斗,95格斗,饿狼3,洛克人3,坦克大战,台球,国际象棋等	50元
011001	第二次机械人大战(中),口袋妖怪(红),三国(中),女神转生2,役满麻将,网球,仓库番2	90元
011002	宠物鸡,口袋妖怪,第二次机械人大战,大金刚2,月影村,隐忍5,信长野望,N64玛莉兄弟	105元
011003	炸弹人6,96格斗,95格斗,小丸子,台球,仓库番2,坦克大战,役满麻将,俄罗斯方块	45元
011004	96格斗,大金刚3,机械人大战,役满麻将,俄罗斯方块,锄大D,仓库番2,坦克大战等	50元

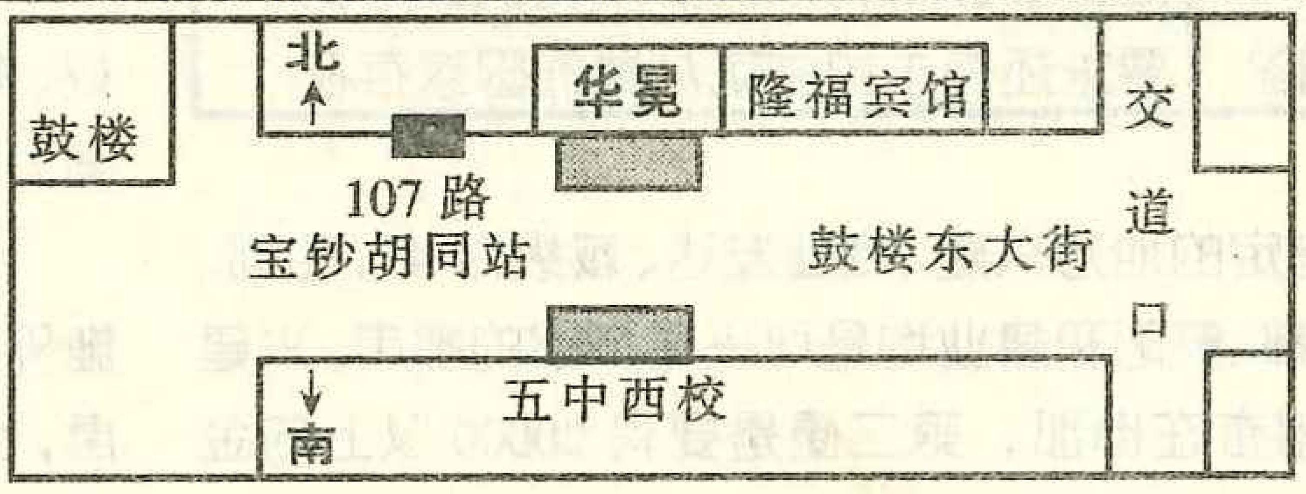
注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。

		单价	邮费
世嘉机	特别推荐:世嘉机制式转换卡 40元(邮费免收)		
世嘉机	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	40
次世代机	特新型SONY游戏站5903型(内置VCD2.0功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源)	1450	50
次世代机	新型SONY游戏站7003型(香港正式代理产品、附中文说明书、220V电源、配振动手柄)	1280	50
次世代机	日本原装世嘉土星32位游戏机(配电源、全套配置)	980	50
GB手掌机	原装GAME BOY彩色手掌机	760	20
GB手掌机	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	550	20
GB手掌机	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机(夜光、可在无灯光条件下使用)	450	20
GB手掌机	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机	350	20
GB手掌机	原装GAME BOY袖珍手掌机	290	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

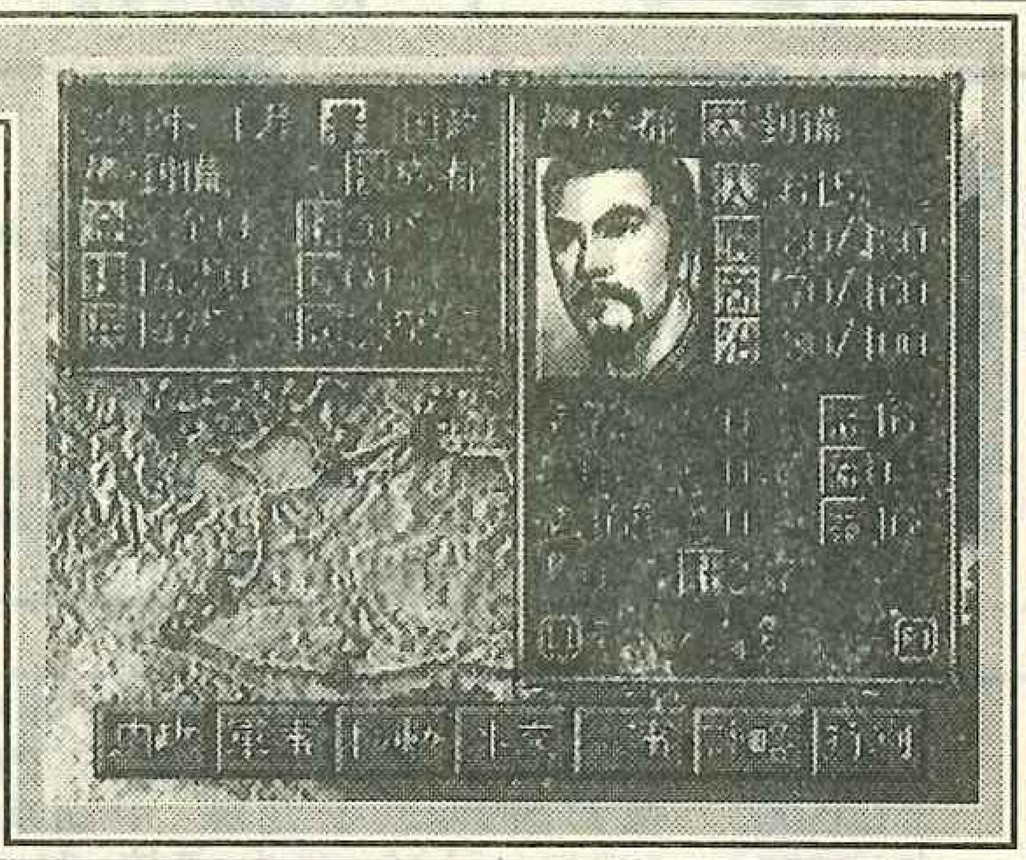
邮政编码:100009　电话:010-64077134

三国志Ⅵ

金戈铁马 逐鹿中原

与以往的光荣三国相比，Ⅵ的内政部分削弱不少，反之在战争和人事方面得到了应有的强化。这大概就是厂商推陈出新和玩家津津乐道的亮点吧。不过，此类模拟游戏的最大漏洞仍在Ⅵ中暴露无疑——在你的国力强大到一定程度，即便远离统一，也不想再进行游戏了！

PS 厂商:KOEI　类型:SLG
发售日:98年10月8日



天时、地利、人和，再现黄巾起义后刀兵四起的乱世！

国政建议

★拥有同一梦想便可事半功倍

将有着同一梦的武将放在一起，做起事来便可事半功倍。另外在分配工作时也要注意他们的不满度，不满度的升降是会因他们的梦想和负责的工作而定的。

★劝降

当自己已有相当的势力，而附近仍有弱国存在，你就可以选择使用武力来消灭它。如果想省一点兵力的话，便试试"劝降"吧！若第一次劝降成功的话，该国便会成为你的从属国，每一年都会进贡；当第二次劝降成功，便可以正式地统治它了。

★长期搜索人材

是不是部下总有一些武将闲待着没事做呢？那么送他们出外旅行，进行"长期搜索"吧。这样经常会遇到特殊事件，例如有时会遇上山贼，如果战胜了他们便可增加经验值，有时候还会得到宝物的啊！

挟天子以令诸侯

要早得天下，加官进爵是不可缺少的事。如果能够得到天子的协助，便可以凭"特别"中的"官爵"来提高自己的官衔了。而献帝所在地会有一个特别的图示的，只要他在领地之内便可以很快成为高官了（攻占汉献帝所在城市即挟天子以令诸侯）。

每次谒见时献帝都会有一件事要你完成，当你完成了之后便可加官进爵和提高人德，而他通常都有以下的要求：

内容	条件
迁都	拥有可兴建帝都的都市，但还未兴建帝都
献金	金钱在3000以上
同盟	还有未同盟的国家
封官给其他君主	仍有官爵比你低的君主
兴建帝都	有20000以上黄金，而且主城是可以兴建帝都的地方
解雇武将	当你的部下有人的梦是霸权的时候
6个月内攻占指定的国家	要求还有未同盟或从属的国家存在

★帝都

帝都只可以在指定的地方兴建（商业发达、城级为4），如邺、许昌、洛阳、长安、成都、襄阳和建业均是可兴建帝都的都市。兴建帝都的条件首先是献帝在你那，第二便是要有20000以上的金钱。有了帝都之后，日后才可能称帝。

★登基之道

若想称王的话，必先要符合以下的条件：

A　**还未有其他君主称帝**
1. 本身要拥立了献帝且官位是"公"或"丞相"
2. 身为丞相时献帝的人德在10以下
3. 身为公时献帝的人德在20以下

B　**自立为帝**
1. 有其他的王存在但又未拥立献帝
2. 已有其他的君主成为皇帝

C　**被其他君主封为**
1. 被已经成为皇帝的君主册封

称王之后，下一部便可以尝试自己当皇帝。而要成为皇帝必要符合以下的条件：

A　**由献帝禅让**
1. 先要拥立献帝
2. 本身的官位要是王
3. 献帝的人德是0
4. 首都要是帝都之一

B　**自立为帝方法1**
1. 没有拥立献帝
2. 没有其他君主胁迫献帝让位
3. 本身的官位要是王
4. 本身的人德要在20以上

C　**自立为帝方法2**
1. 要持有玉玺
2. 没有拥立献帝
3. 现在的官位不是王或皇帝
4. 本身的人德要在20以上

外族的特性

外患一直影响着各朝代的政府。三国时代有乌丸、山越、匈奴、南蛮、羌和氐。它们都是边疆的一些少数民族，而一些特定的强力兵种也只能在他们的城里征召到，如山越兵和铁骑兵等。

对付外族的唯一方法便是攻打他们，因为是不可以对外族实施外交和计谋的。而且在战斗的时候，一般的敌武将是不会被俘虏，也不会接受单挑的。当你进攻了一次而又没有直接攻城便撤回的话，他们的兵力便会立即复原。

在你占领了他们的领地后，你要放置一定的兵力，否则外族

的武将便会谋反。另外，外族的城池无法进行各类开发。当然成功地控制他们后，他们便会在每年 1 月进贡 1000 黄金。

武将性格与从事内政的不满度变化

不同的武将也会有不同的梦想，而梦想则会影响到武将从事工作的情绪，因此常会令不满度产生变化。当不满度到了一定的程度，武将便会对君主表示不满，如果仍不理会他（因此要频繁"会见"），在一段时间之后他便会强行休息。严重的话，武将甚至会突然含恨而终（极少出现，笔者从未遇到）。所以在要武将执行工作时，要注意内政与不满度的变化，不满度越高，在"会见"时排放的位置越靠前。

从事工作	王佐	大意	才干	割据	维持	安全	霸权	征服	出世	侠义
内政	—	—	—	◆	○	△	—	—	—	△
军事	—	—	—	×	●	▲	◆	○	△	△
移动	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
外交毁约以外	◆	○	△	◆	○	△	—	—	—	△
探索、登录	◆	○	△	—	—	—	—	—	—	△
宝物授予	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△
宝物没收	●	●	●	●	●	●	●	●	×	▲
官职上升	*	*	*	△	△	△	△	△	○	△
官职下降	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
军事、太守、谍报任命	*	*	*	△	△	△	△	△	○	△
军事、太守、谍报解任	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
计略，埋伏以外	×	●	▲	—	—	—	◆	○	△	△
埋伏	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
交易	*	*	△	*	*	△	*	*	△	△
会见	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

注：◆表示大幅下降；○表示中程度下降；△表示小程度下降；×表示大幅上升；●表示中程度上升；▲表示小程度上升；—表示没有变化；*表示变化幅度非常小。

单挑模式

如果在追击指令中选择"单挑"成功的话，便会进入单挑的战斗画面。"三国志"以往的单挑都是不能控制武将作战的，不过经过改进，"Ⅵ"中可以下达指令给出战的武将。另外，如果令敌方部队陷入混乱状态的话，敌方接受单挑的机率便会大幅增加。

作战方针	内容	撤退条件	回数
舍身攻击	用尽所有体力战斗，不过无法使用交替、引诱和伪退却	不会撤退	5
攻击重视	当体力低于 20 便会撤退	体力低于 20	4
绝对生擒	当体力低于 30 便会撤退，不过只能使用大喝、生擒、引诱和暗器	体力低于 30	3
护身重视	当体力低于 50 便会撤退，不可以使用必杀技、一击必杀、先发弓矢和暗器	不会	2

★单挑作战指令

大喝：大喝一声，如果成功的话便可生擒敌将，对一些胆小的武将特别有效。

生捕：依照敌武将的体力而定，会被必杀技所抵消。

暗器：可以抵消一击必杀，最好在第一回合使用，敌人可以用侧面攻击抵消。持有特别武器便可使用此指令。

引诱：在交手一段时间后逃走，会被必杀技所抵消。

交替：撤退后更换出战武将，由指定的人继续单挑，十分有效。

说得：劝说敌将加入我方，对手的忠诚度要很低才会有效。

虚报：向对手散布谣言，使他退回阵营，对智力低的对手才会有效。

一击必杀：只能在第一回合使用的指令，以第一招就凶猛地击倒敌将。要求双方的武力有一定的差距。此招会被先发弓箭、侧面攻击和暗器所抵消。

侧面攻击：看清敌人的攻击空隙后才反击。可以抵消一击必杀、暗器和必杀技。

必杀技：使用角色的必杀技只会被侧面攻击所抵消。反之，必杀技可以抵消引诱、生擒和伪退却。

先制弓矢：只能在第一回合使用，可抵消一击必杀。

伪退却：假装战败，待敌将追上来便回头放箭攻击。容易被必杀技所抵消。

六项武将能力排名序位表

统率排名

1. 曹操(100)
2. 司马懿、陆逊(98)
4. 周瑜、诸葛亮(97)
6. 关羽、孙坚、孙策(96)
9. 姜维、赵云、陆抗(95)
12. 邓艾(94)
13. 司马昭、张角(93)
15. 司马炎、吕蒙(92)
17. 羊祜、卢植(91)
19. 徐庶(90)
20. 孙权、鲁肃(90)

武力排名

1. 吕布(100)
2. 张飞(99)
3. 关羽、许褚、赵云(98)
6. 太史慈、马超(97)
8. 孙策、典韦(96)
10. 甘宁、孙坚(95)
12. 魏延、黄忠、文丑(94)
15. 颜良、张辽(93)
17. 夏侯淳、兀突骨、孟获(92)
20. 张郃、董卓、文鸯(91)

知力排名

1. 诸葛亮(100)
2. 郭嘉(99)
3. 司马懿、陆逊(98)
5. 周瑜、荀彧、庞统(97)
8. 徐盛、田丰(96)
10. 曹操、祢衡(95)
12. 贾诩、姜维、陆抗、鲁肃(94)
16. 锺会、张角、张松、法正、吕蒙(93)
21. 诸葛恪、邓艾(92)

政治排名

1. 张昭、陈群(99)
3. 诸葛亮、曹操(98)
5. 张纮、费一(97)
7. 王允、蒋琬、张让(96)
10. 夏侯玄(95)、锺繇(95)
12. 贾诩、诸葛瑾、鲁肃(94)
15. 荀彧、马良、陆逊(93)
18. 郭嘉(92)
19. 华歆、司马昭、荀攸(91)

魅力排名

1. 张角、刘备(99)
3. 周瑜、诸葛亮(98)
5. 曹操、孙策(97)
7. 袁绍、关羽、孙权(96)
10. 曹丕、孙坚、张鲁(95)
13. 曹睿、曹植、孙亮、陆逊(94)
17. 司马攸、刘虞(93)
19. 何进、荀彧、刘禅(92)

综合排名

1. 曹操(470)
2. 周瑜、陆逊(451)
4. 诸葛亮(448)
5. 赵云(444)
6. 关羽(442)
7. 姜维(438)
8. 司马懿(432)
9. 孙策、陆抗(431)
11. 邓艾(427)
12. 吕蒙(426)
13. 孙权(424)
14. 孙坚、张辽(421)
16. 徐庶(420)
17. 郝昭(418)
18. 夏侯淳(417)
19. 司马昭(412)
20. 杜预、鲁肃(410)

注：排名顺序均为从大到小。

登录武将时的问题解答

问题	霸权主义	礼教主义	中庸主义
次のうち、×××殿が最も重んじるものはどれですか?	霸	礼	和
次のうち、×××殿が最も好きな动物はどれですか?	虎	象	犬
次のうち、×××殿が最も重きな鸟はどれですか?	鹫	鹰	隼
次のうち、×××殿が最も重きな色はどれですか?	黑・白	红・蓝	黄
次のうち、×××殿が最も重きな时刻はどれですか?	早上	正午	黄昏
次のうち、×××殿が最も重きな季节はどれですか?	冬	夏	春・秋
次のうち、×××殿が最も重きな圣兽はどれですか?	白虎	青龙	朱雀
次のうち、×××殿が最もよい趣味も思うものはどれですか?	酒	诗	琴
次のうち、×××殿が最も大事な友も思うのは谁ですか?	博学	正直	、诚实
次のうち、×××殿が最も大事にすべきことはどれですか?	忠义	尊敬	教养
次のうち、×××殿が最も大事な关系と思うものはどれですか?	君臣	亲子	夫妇
次のうち、×××殿が心の中で赖りとすべきものはどれですか?	仁・义	礼・智・信	忠・孝・悌
次のうち、×××殿が一番大事だと思うものはどれですか?	师に从顺	亲に孝行	贤に尊敬
天上の星のたかで、×××殿が一番好なものはどれですか?	日轮	明月	群星
军议において、意见がわかれた场合×××殿はどうしますか?	即断即决	彻底讨论	妥协案
×××殿が守るべき存在とは次のうちでは谁ですか?	自分自身	父母	我が子
×××殿成长するために頼るべき人物、次のうちでは谁ですか。H	自分自身	老师	父母
己の主君が重大な过ちな犯したき×××殿がとる行动はどうしますか?	见舍てる	谏言てる	旁观てか
外交の使者にとって、最も大事だと思われるものはどれですか?	容姿・容貌	诚实さ	知识・辩论
国家が正しくあるために必要だと思次われるものはどれですか?	明晰な主君	有能な臣下	勤勉な民草
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	土地	民众	政治
天下のため、起きてはならない事は次のうちはどれですか?	饥馑	无谋の战争	疲病
天下を治めるために、×××殿が目指す道は次のうちはどれですか?	霸道	王道	中道
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	权力	秩序	平和
天下を治めるために必要なものは次のうちはどれですか?	天时	地利	人和
战场において最も重要と思われる兵科はどれですか?	骑马	步卒	水军
战场において最も重要と思われる事柄はどれですか?	将的武勇	兵的士气	敌的情报
×××殿が、殷周革命の时代に生きれていたなら、谁に仕えますか?	殷纣王	周文王	太公望子牙
×××殿が、汉楚攻防时代に生きれていたなら、谁に仕えますか?	项羽	刘邦	韩信
×××殿が、配下に前汉の功臣を得られるとしたら、谁を选えますか?	韩信	张良	萧何

注：在登用武将时，被登录武将偶尔会问你一些问题，要你从3个选项中任选一个。如果你选中了他喜欢的答案，便可以成功地登用他。其实每3个选择均代表着不同的主义，分别是霸权主义、礼教主义和中庸主义，以上刊登所有问题和结果供大家参考。

宝物一览表

宝物名称	类别	效果
孙子兵法	兵书	知力 + 10、忠诚 + 20
兵法二十四篇	兵书	知力 + 9、忠诚 + 18
六韬	兵书	知力 + 7、忠诚 + 14
孟德新书	兵书	知力 + 6、忠诚 + 12
春秋左氏传	史书	知力 + 8、忠诚 + 16
史记	史书	知力 + 5、忠诚 + 10
遁甲天书	奇书	知力 + 8、忠诚 + 16
太平要术之书	奇书	知力 + 9、忠诚 + 14
太平清领道	奇书	治愈、忠诚 + 10
青囊书	奇书	治愈、忠诚 + 10
西蜀地形图	地图	统率 + 5、忠诚 + 10

平蛮指掌图	地图	统御 + 5、忠诚 + 10
赤兔马	名马	移动/忠诚 + 25
的庐	名马	移动/忠诚 + 20
爪黄飞电	名马	移动/忠诚 + 20
绝影	名马	移动/忠诚 + 20
倚天剑	武器	武力 + 10、忠诚 + 20
七星剑	武器	武力 + 3、忠诚 + 25
青　剑	武器	武力 + 9、忠诚 + 18
方天画戟	武器	武力 + 9、忠诚 + 18
青龙偃月刀	武器	武力 + 8、忠诚 + 16
丈八蛇矛	武器	武力 + 8、忠诚 + 16
铁脊蛇矛	武器	武力 + 7、忠诚 + 14

雌雄一对剑	武器	武力 + 7、忠诚 + 14
古锭刀	武器	武力 + 6、忠诚 + 12
三尖刀	武器	武力 + 6、忠诚 + 12
双铁戟	武器	武力 + 5、忠诚 + 10
大斧	武器	武力 + 5、忠诚 + 10
铁鞭	武器	武力 + 4、忠诚 + 10
铁蒺藜骨朵	武器	武力 + 4、忠诚 + 10
流星槌	武器	暗器/忠诚 + 10
短戟	武器	暗器/忠诚 + 10
飞刀	武器	暗器/忠诚 + 10
手戟	武器	暗器/忠诚 + 10
袖箭	武器	暗器/忠诚 + 10
玉玺	玉玺	魅力/忠诚 + 25

注：宝物随不同年代出现。

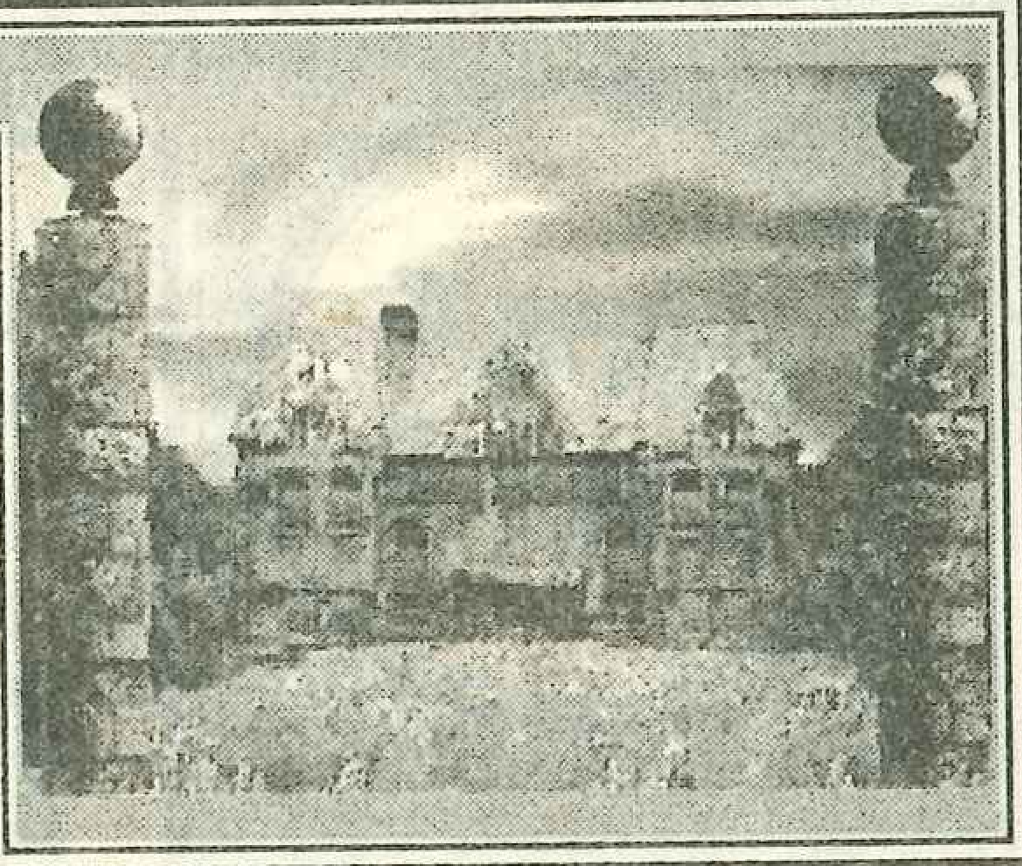
责编/PERFECT

音乐小说 保存版 1 ~弟切草 苏生篇~

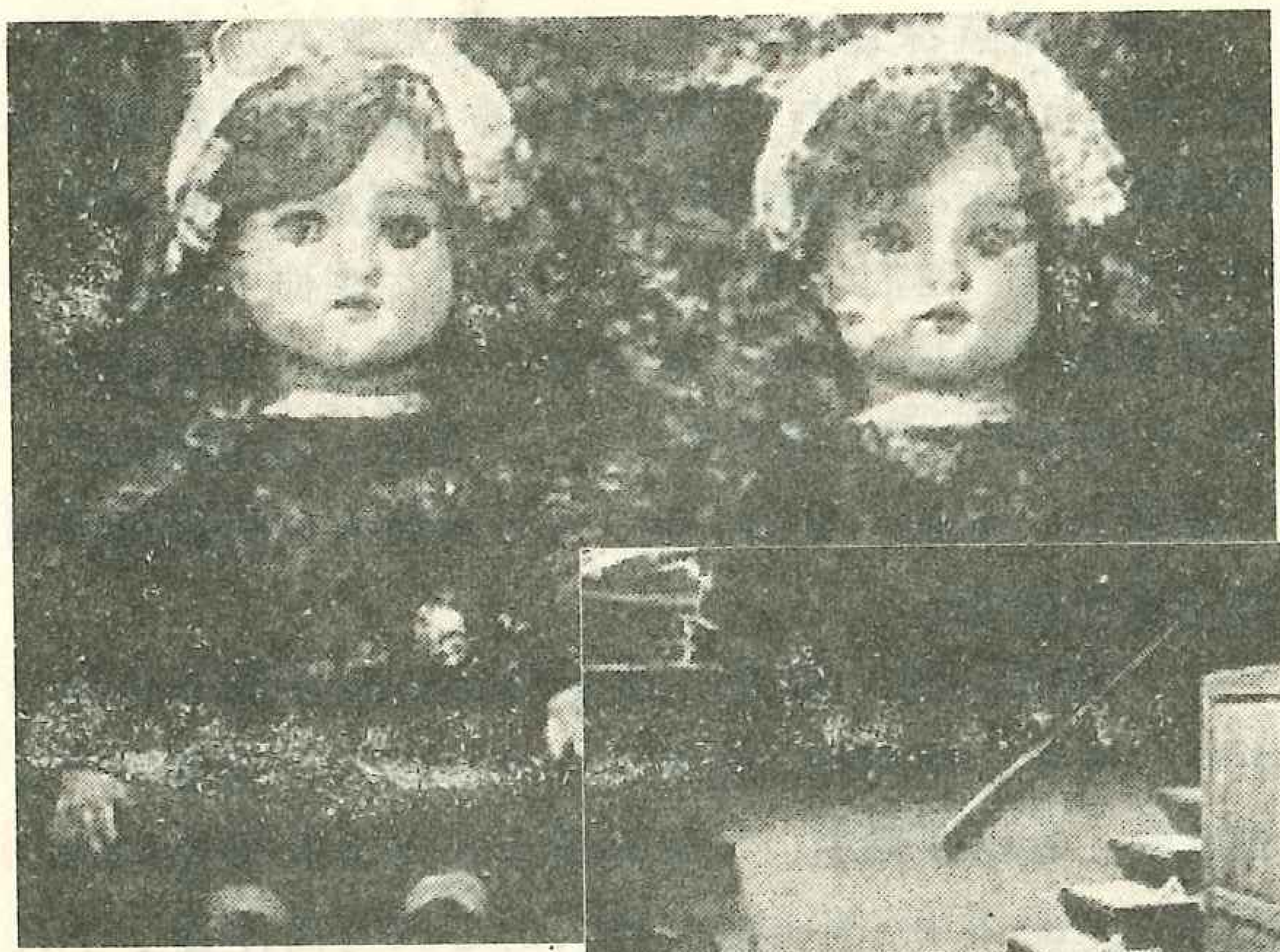
灰色人生 异样遭遇

今冬明春，由中村光一监督的音乐小说系列将在 PS 上登场。除“弟切草”外，“恐怖惊魂夜”与曾在土星上获得极大好评的“街”也将陆续亮相。而且三款游戏中均有众多新要素出现，即使玩过这些系列的玩家同样能够体验到全新的乐趣。

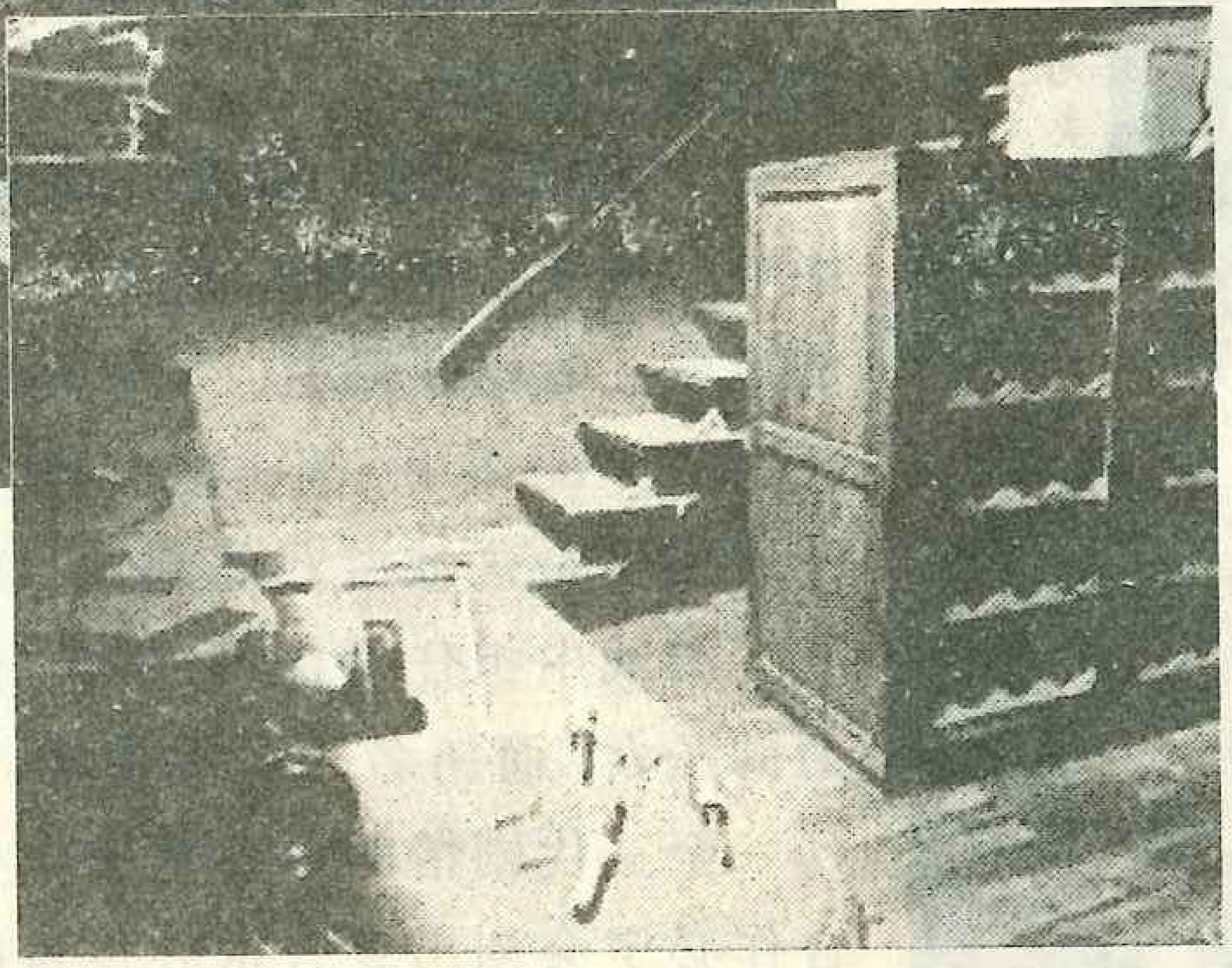
PS 厂商：CHUNSOFT 类型：AVG 发售日：预定 99 年 2 月



古老神秘的豪斋中隐藏着令人发指的恐怖事件……



▲静静躺在房内一角的一对布偶。看它们的眼神仿佛想要诉说什么秘密似的。而主人公的女朋友奈美也因为这对奇异的布偶，唤醒了潜藏在体内许久的另一种意识……



这是一栋深山中的古老西洋式建筑。在这个充满诡异气氛的庭院中开满了黄色的小花。据传说这是因为一对反睦成仇的同胞兄弟。为了争夺女人，哥哥用斧头杀死了自己的亲弟弟，弟弟的血淌满了整个庭院，自此以后，这里就开出了这种所谓“弟切草”的黄色小花，而它所代表的意义恰恰就是复仇……

在游戏中玩家将体验到极致的恐惧以及令人动容的故事情节。故事是由玩家所扮演的主人公以及他的大学同学奈美外出旅行而展开的。经过一天的愉快旅途，二人踏上了归程。然而，车子的刹车系统却莫名其妙地出现了故障！不仅如此，这时又下起了滂沱大雨。为了避雨，他们来到这座古老的豪宅。然而他们并不知道，等待他们的将是前所未有的恐怖……

游戏中是以主人公的第一视点来展开冒险的。不过 PS 版中比较特别的是还可以用主人公女友奈美的视点来体验游戏的乐趣！如果玩家想要顺利地揭开游戏中的谜底，有时候就必须以奈美的立场进行游戏。此外，游戏中的所有画面都经过更新，逼真的再现了“弟切草”独特的怪诞、非现时的世界观。

责编/PERFECT

音乐小说 保存版 3·街 命运的交差点

发售日：预定 99 年 1 月

游戏中共有自称电玩高手的少年组刑事雨宫桂马、不得志的二线演员马部甚太郎、半年前金盆洗手的牛尾敞美、普通学生荻田正志、曾参加过法国佣兵的高峰隆士、历经沧桑的小说家市川文靖、以及校园内的偶像人物飞泽杨平等人登场。在这个游戏中，8 位主角将在涩谷相遇，展开一段段故事，感觉就象看连续剧一样。8 位主角的目的及性格各不相同，但是他们的故事却在不知不觉中相互影响着。玩家将选择某名角色展开故事，但有时又会和其他主角的的故事产生联系。因此，玩家可以随意组合游戏的故事，充分地感到 AVG 的乐趣。



音乐小说 保存版 2·恐怖惊魂夜 特别篇

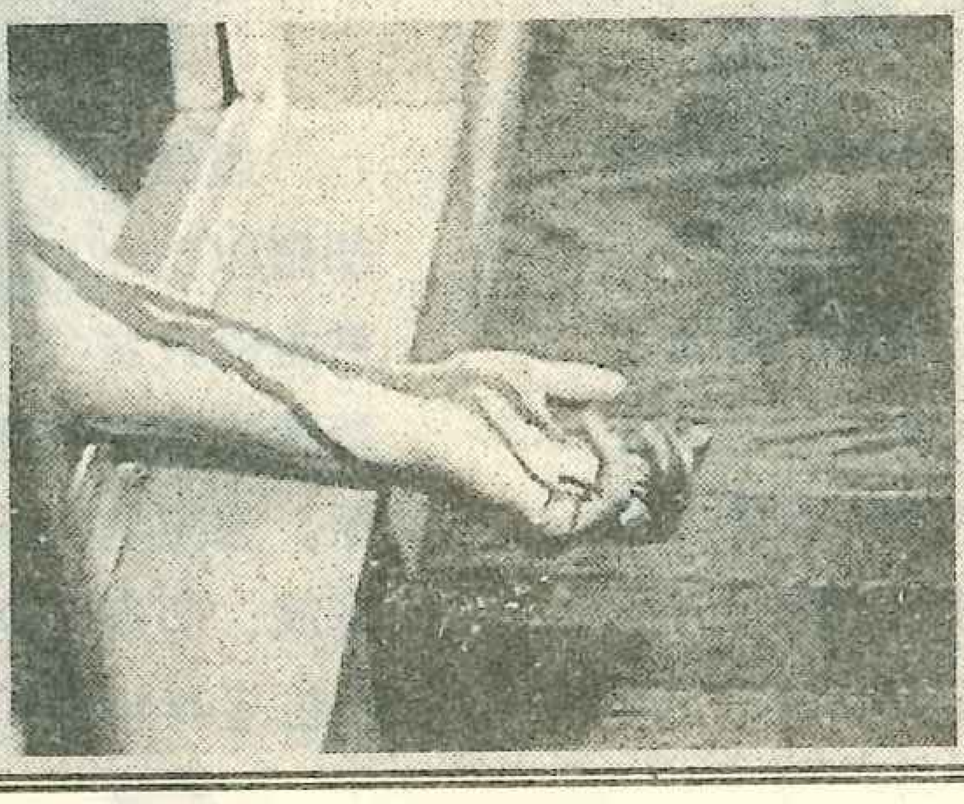
发售日：预定 98 年 12 月

舞台是山顶上的一间圆木式的小木屋。为了享受滑雪的乐趣，主人公和女朋友才投宿到这间小旅馆。

当天傍晚，旅馆所在的小镇遭到了暴风雪的袭击，猛烈的风雪将电话线扯断，致使这里与外界失去了联系。此外，还有一位神秘的人物告诫主角“午夜十二点将有人被杀”！可是旅馆中的其他人并不相信这种“无聊”的说法，反而把它看做玩笑。但当晚午夜果然印证了那人的预言——一名旅客被人谋杀，整个旅店被不知名的恐惧所笼罩。不过由于无法与外界联系，大家不得已只能在这间旅馆里过夜。

究竟凶手是否潜伏在旅馆中呢？他到底是 12 名旅客中的一人？还是来去无踪的杀人魔呢？

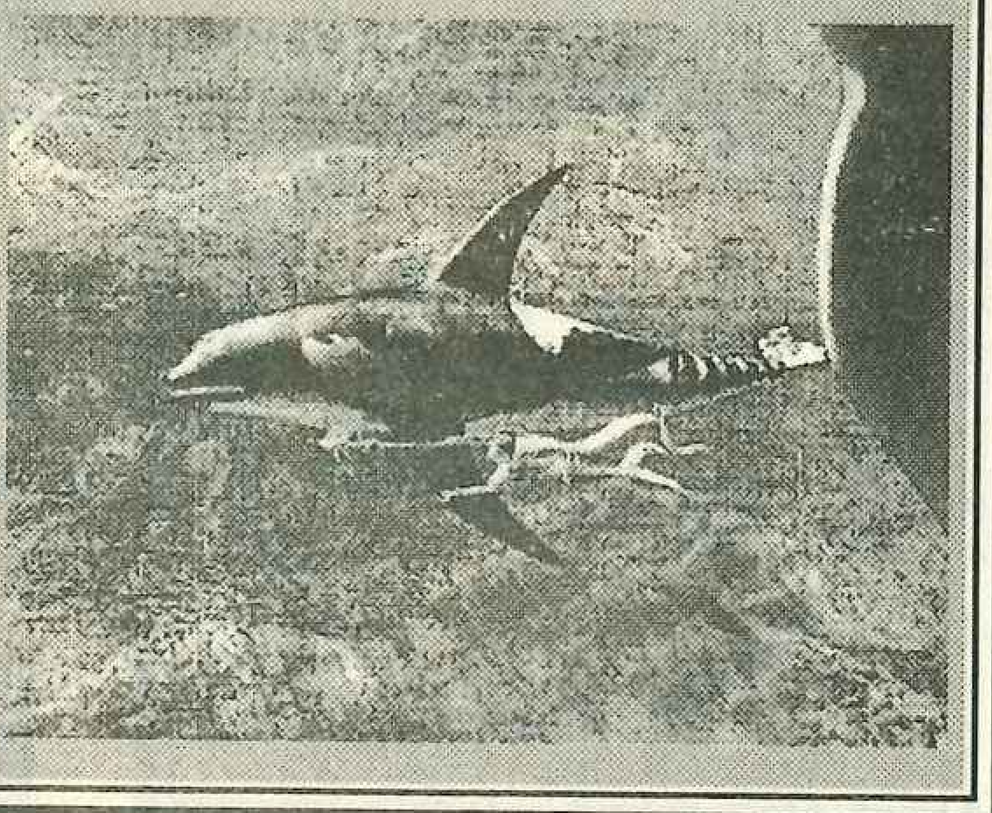
恐怖的事件接踵而来……



幽海人鱼

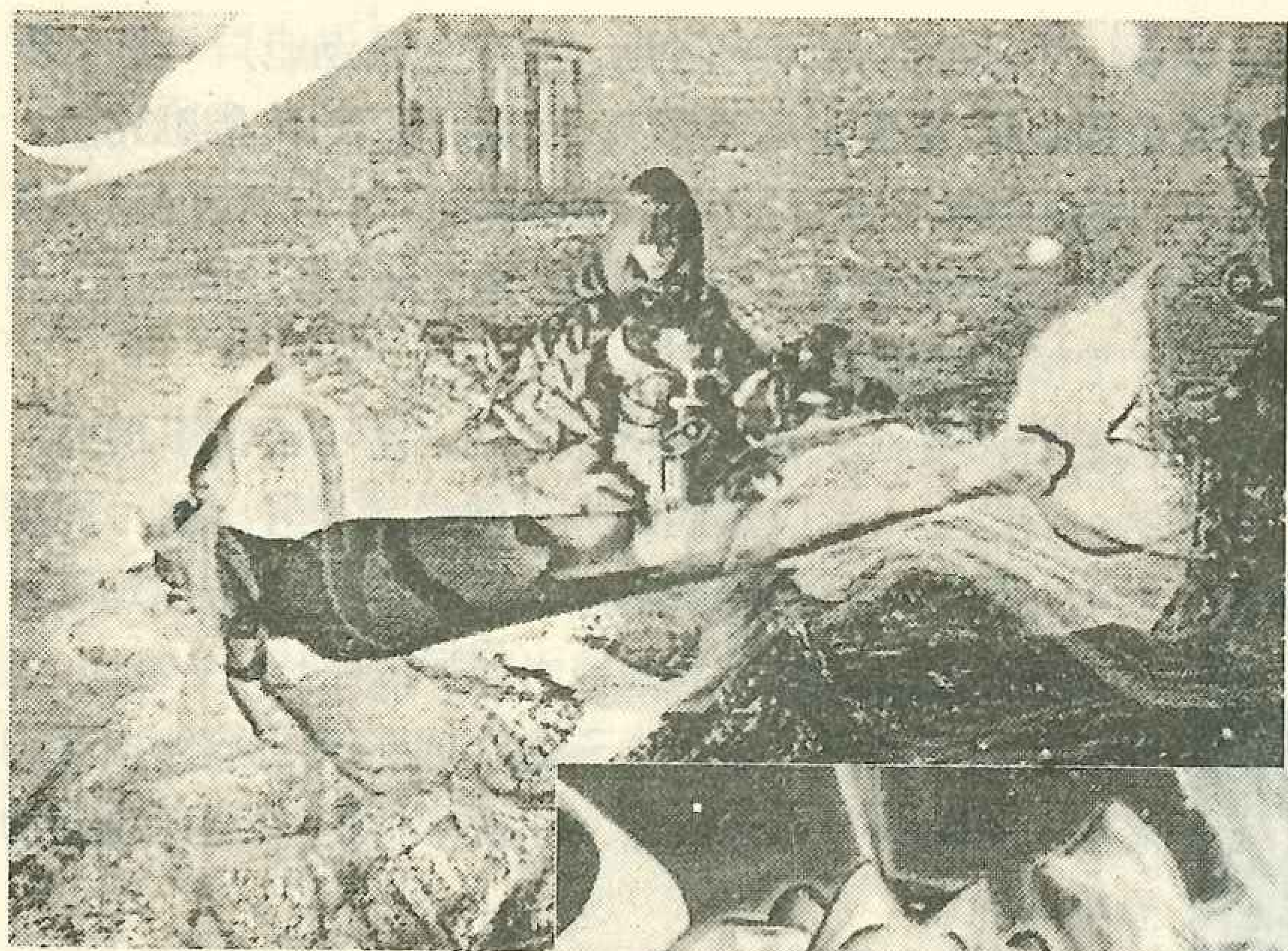
碧蓝海底访美人鱼

寺田宪史担任剧本、山田章博出任角色设定，由 XING 制作的 RPG“幽海人鱼”已进入了最后的调试阶段。游戏以不为人知的深海秘境为舞台，以美丽传说中的人鱼为主角，缔造了一个神秘、壮大而又充满亲爱的蓝色异幻世界。

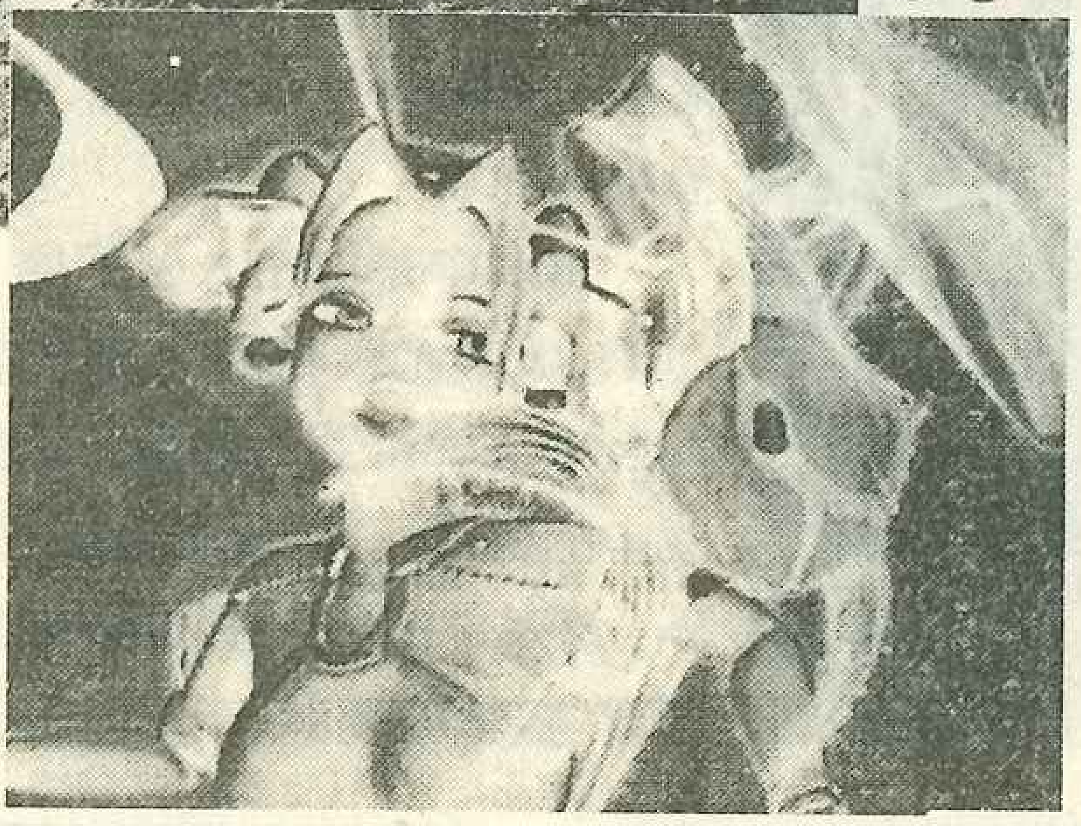


PS	厂商:XING	类型:RPG
	发售日:预定 98 年末	

揭示奇妙的水中世界，探访深海中的美人鱼！



◀人鱼的朋友不仅局限于同类之间，她们同样可以与海洋中的其它动物进行交流。



▶梅艾利亚王国的公主。根据女神阿弗罗迪特的意志，泰雅拉十七岁的时候便继承了王位。之后，她在宝物殿无意中发现了男性人鱼的画像。

海，湛蓝深邃的秘境，包含着无数不为人知的秘密。在遥远的海底，与世隔绝的地方，我们无法知道故事的起因……在海中最幽深的世界——海底，仍有着类人的生物存在。他们被称之为“人鱼”。女性种人鱼是一种不可思议的物种，在悠久的历史中产生过许多美丽的故事。可是随着时间、场所的改变，人鱼的种族也随之产生了变化……从这一日起，唯一的男性种人鱼阿迪恩将创造出新的传说。

“幽海人鱼”就是一款以深海世界为舞台的神秘RPG。据开发者透露，剧本中巧妙地融入了亲爱与母爱的成份，游戏过程中，无论背景音乐还是效果音均有着抚慰心灵的作用，其实能够将人的心灵与肉体置于平凡之中也正是这款游戏的制作目标。

游戏中担任角色设定的以制作“罗德岛战记·法利斯的圣女”而扬名的山田章博，剧本则是曾负责“FF”系列一至三代剧情的寺田宪史先生。相信他们两人的通力合作必定会创出令人赏心悦目的崭新世界观。



银发阿迪恩 唯一的男性人鱼

阿迪恩居住于七色珊瑚村，是游戏世界中唯一的男性人鱼。在他十六岁生日那天，七色珊瑚村遭到了王国军的奇袭，从此，他开始了逃亡之旅……如果在飘荡的日子里，阿迪恩没有遇到女性种的人鱼，那么他的命运将会怎样呢？



赏金猎人塞拉 海洋魔兽的狙击手

虽然同为女性人鱼，但是塞拉却是以击倒海魔兽和妖魔从而获取赏金的天涯独行侠。目前，塞拉正在蛮荒的海域追查海盗盖亚船长的行踪。塞拉与主人公阿迪恩是多年的好友，但现在两人之间的关系好象产生了某种危机……



圣骑士艾斯曼 王国军最高指挥

发誓永远忠实于创造神阿弗罗迪特的皇家圣骑士，是梅艾利亚王国的最高指挥官，并且还拥有着令许多人鱼羡慕不已的华丽容姿。

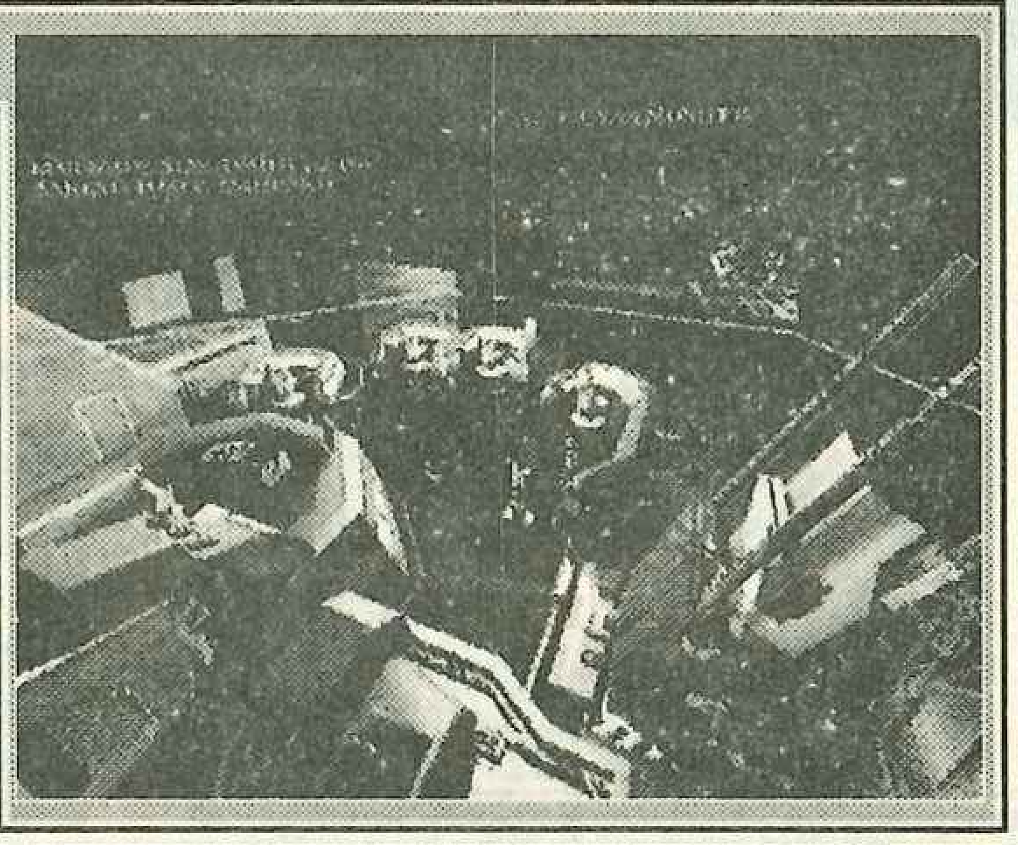
在这个世界遭到破坏后，她得知了男性人鱼存在的消息，在她看来，男性人鱼就是令世界崩坏的灾难导火索……

责编/PERFECT

星际战神

浩瀚宇宙
神翼翱翔

NAMCO 曾在 FC 上发售的名作"星际闪光"的续作已决定在 PS 上登场了。新作"星际战神"融合了即时战略与射击两大要素。游戏中，玩家即要对舰队进行宏观指挥，又要亲自驾驶战舰与敌人周旋。此外，游戏画面也被描绘得异常精致，充满了神秘未来的科幻色彩。



PS 厂商：NAMCO 类型：FTG + SLG 发售日：预定 98 年内

战略与射击游戏的巧妙融合，NAMCO 新作将于年内登场！

基本战斗进程

游戏中玩家扮演的角色就是盖亚部队的总指挥罗依。身为统帅除了要在战斗中身先士卒外，更是需要英明的战略部署。当任务开始后玩家首先进入地图模式，其中可以看到敌我双方的势力分布。而后玩家就要根据敌方的补给线路及机动力等其它方面决定我方战略方案。当敌我双方在地图上接触后，就会立即进入 3D 视角的射击模式，此时就要好好考验一下玩家的射击水平了。

另外，值得注意的是，由于采用即时战斗系统，所以在玩家调遣部队时敌军同样在积极地布置着（好象是"前线任务·抉择"的方式）。因此玩家在部署前一定要充分地考虑到敌方的行动倾向。

STORY

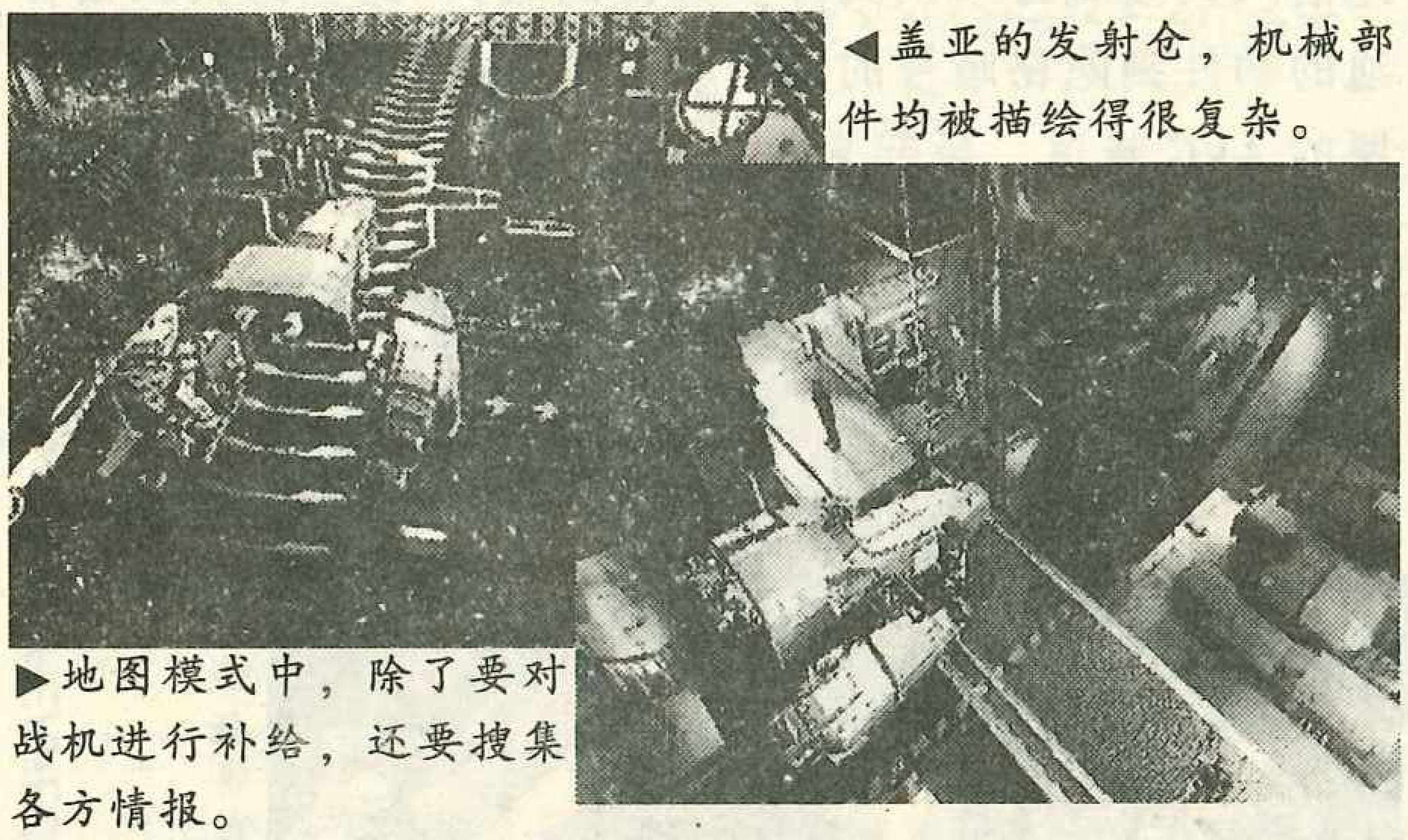
进入 25 世纪以后，人类在航天科技方面取得了史无前例的重大突破。此时的太空船已经能够载人自由地穿梭于各个星际之中，除诞生大批空间站以外，还出现了许多已被开发的移民行星。因此，这段年代可说是人类最强大、最辉煌的时代……

不过，随着科技的飞速进步，人类的贪婪和欲望也越发强烈。甚至出现了称霸宇宙的狂妄念头！

由于人类对星球的过度开发和狂妄心理，致使非人类的其他宇宙生命体慢慢地走到了反人类的阵营中，并且不断出现攻击人类舰队的现象，而且其规模之大更是出乎想象。就这样，人类逐渐从最辉煌的年代步入了充满危机的年代。

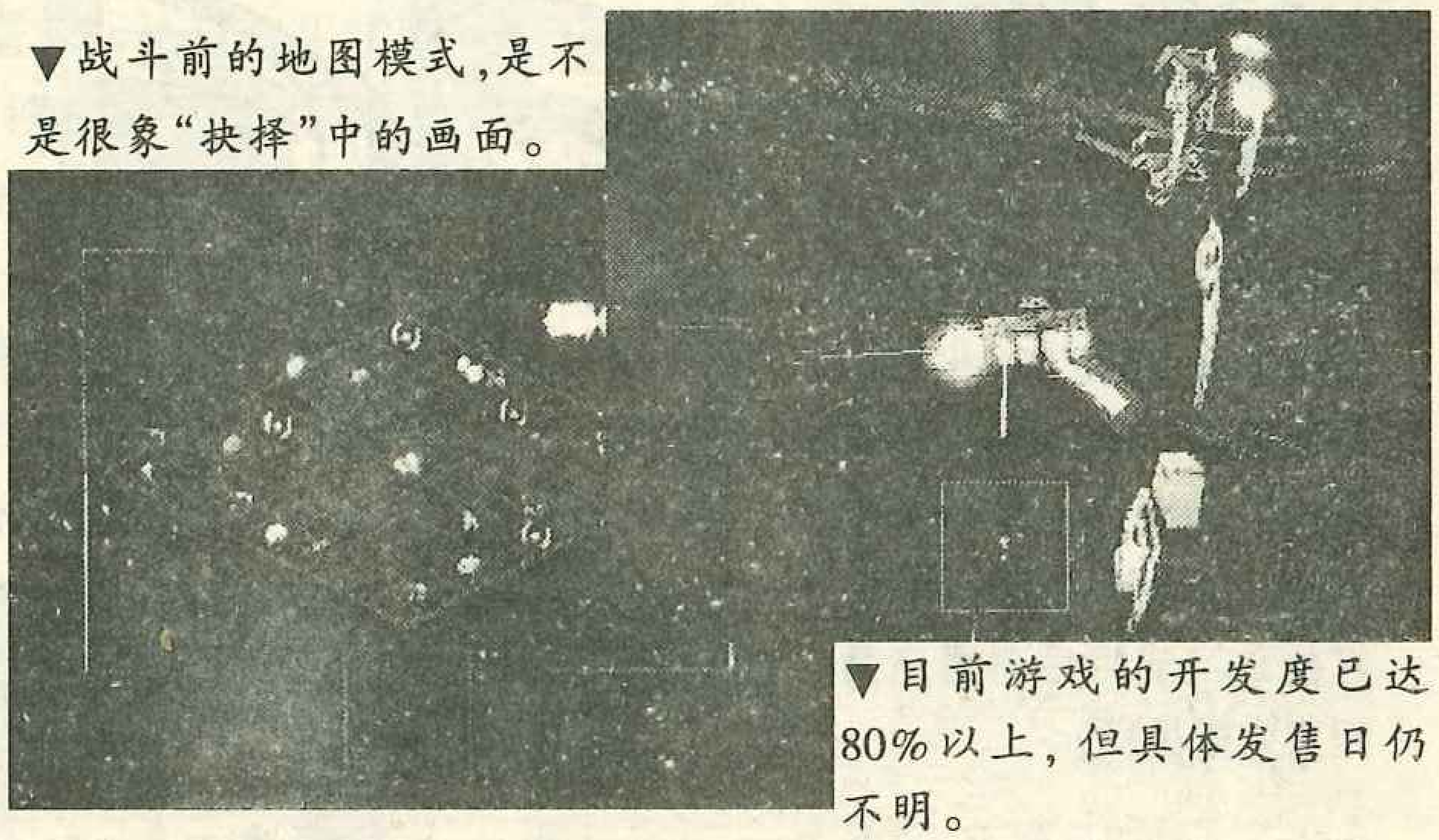
为了能够在最短的时间内抑制敌人的发展，人类建立了一支战略游击舰队——盖亚部队。这支精锐主要是由高机动力的盖亚战机组成，并由银河联邦的皇牌驾驶员罗伊·海尼克担任总指挥，他们的任务是在短时间内突袭敌人，最大限度的牵制敌人。

责编/PERFECT



◀盖亚的发射仓，机械部件均被描绘得很复杂。

▶地图模式中，除了要对战机进行补给，还要搜集各方情报。



▼战斗前的地图模式，是不是很象"抉择"中的画面。

▼目前游戏的开发度已达 80% 以上，但具体发售日仍不明。

三种基本模式

★トレーニング：在最初级的训练模式中，玩家将熟悉盖亚战机的基本操作原则和基础的战略部分。

★コマンド：此种模式中以小规模的战役为主，且难度很低。可以说是玩家真正游戏前的入门模式。

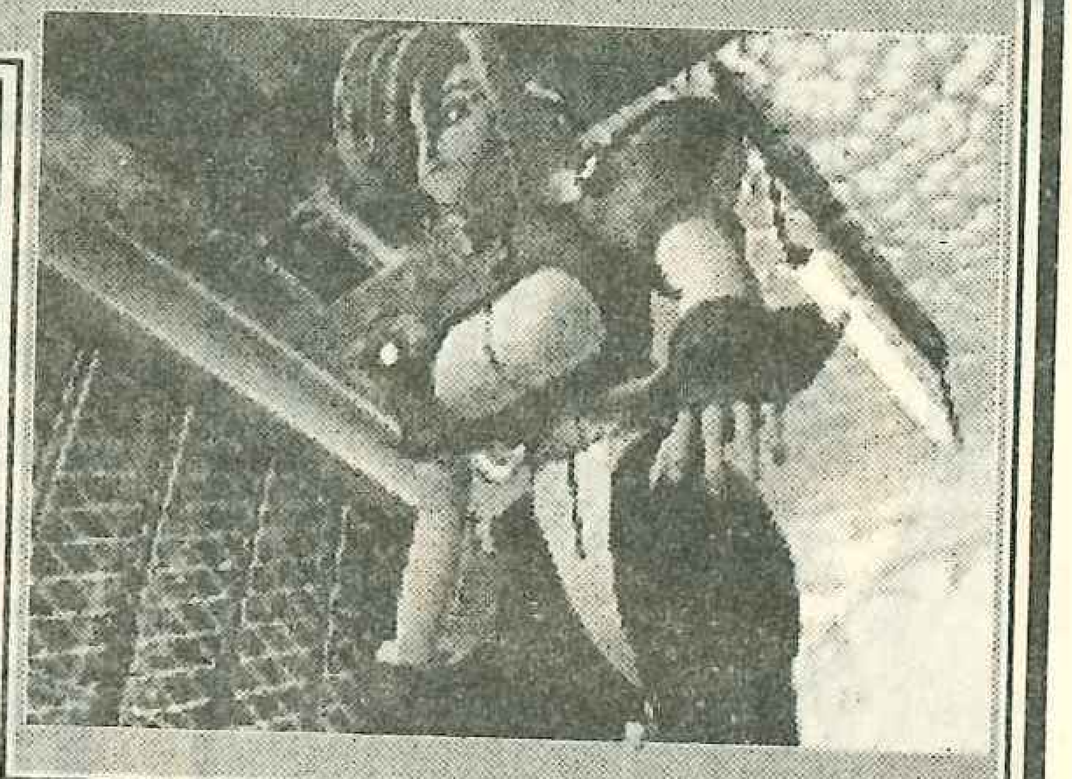
★コンクエスト：这种模式中玩家将面对全种族、非局部的全面性战略部署。因此玩家除了具备一定的射击技巧外，更要有清晰的战略头脑。



快刀

平息暴动
解放人质

看过今作的有关资料后留给本人的第一印象就是画面出众，无论是CG场面还是游戏中的场景均处理的干净利落。其实，近期许多PS游戏都有着相当好的表现，可以说随着新主机的推出，PS游戏也渐渐步入了真正的成熟期。



PS 厂商：SUNSOFT 类型：AVG
发售日：预定98年12月3日

以近未来的科技大厦为故事舞台，对抗严密的警备系统

潜入特种兵，特格撒大厦的命运主宰者！



阿莱克斯·巴雷特

本市警察，是政府派遣至特格撒大厦，并成功潜入其中的特种兵之一。阿莱克斯是使用枪支的专家，对于远距离定位攻击十分在行。游戏中不同枪支装备的弹药不同，其性能也不近相同，熟练地掌握各种枪支的进攻方式以及弹药的特性是使用阿莱克斯的关键。

米歇尔·斯泰本森

满头金发，梳着长长马尾辫的米歇尔是另一名特格撒大厦的成功潜入者。身着轻装的她唯一的装备就竟是一把匕首。米歇尔动作轻盈，且拥有强力的连续技，因此格斗能力异常突出。但她没有飞行道具，其战斗方式恰恰与男主角阿莱克斯相反。



除男女主人公以外的其他角色

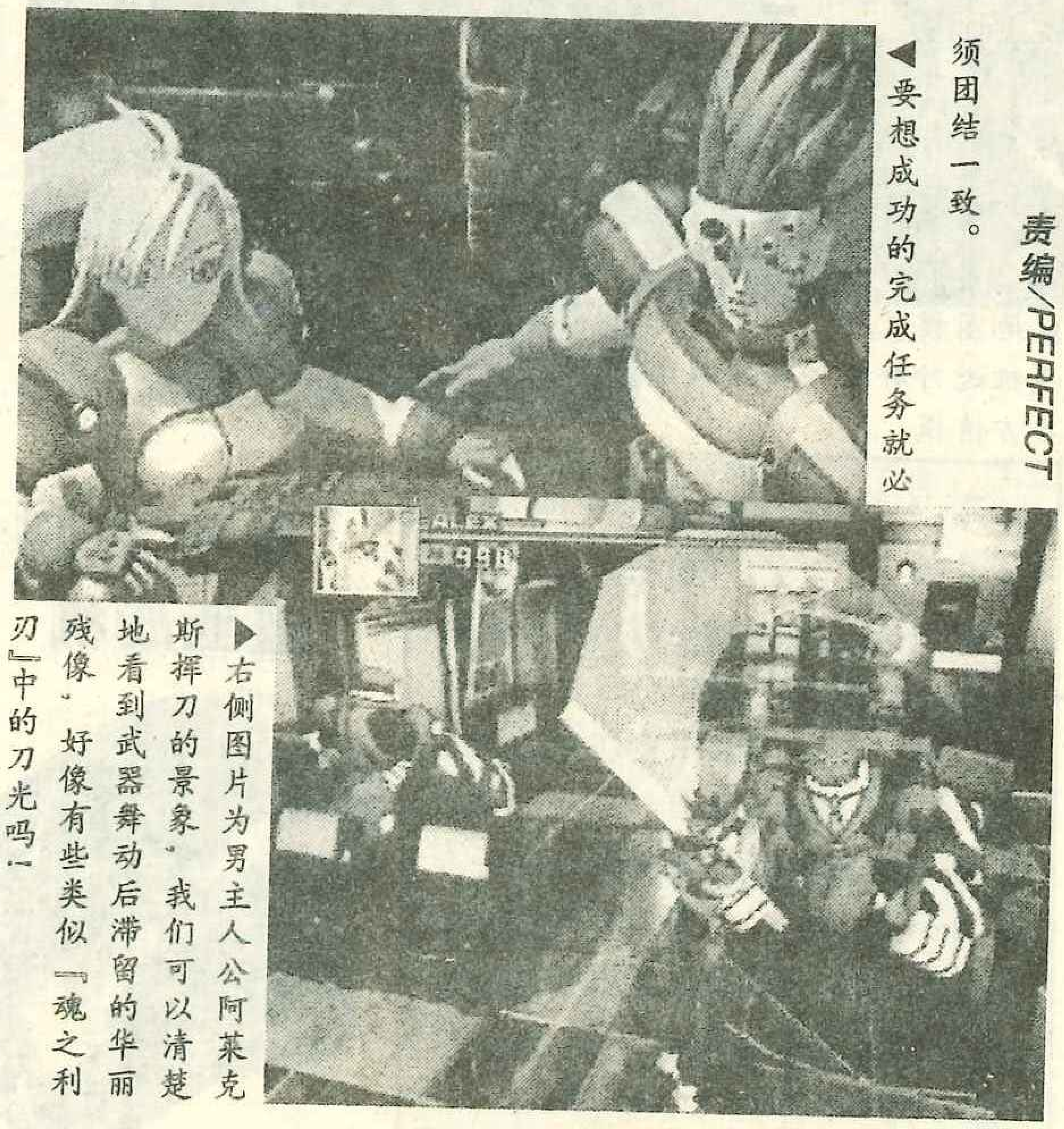
里奇尔·霍华德：为了寻找监禁在大厦中生死不明的博士，里奇尔故意被恐怖份子胁持进特格撒大厦成为人质。作为一名高等人工智能机器人，里奇尔拥有成熟的人格与记忆系统(博士一直把她当做自己的亲生女儿看待)。里奇尔的人工头脑可以与大厦内的电脑直接连接，这也许意味着她将成为潜入者阿莱克斯与米歇尔的有力内应。

巴恩斯·白弗尔：地方都市的刑事警察，负责特格撒大厦及其附近区域的治安。巴恩斯为调查里奇尔的诱拐案件而潜入大厦。巴恩斯拥有强健的体魄，是个彻头彻尾的爆弹专家。

——STORY——

西历2046年，位于大都市中部机械制造社的特格撒大厦被该社的开发研究员米盖尔·克劳福德率领武装部队占领了。数日后，警方派遣特种部队潜入特格撒大厦，营救人质并镇压恐怖份子的暴行。不过他们对于大厦内部的敌人武装规模与所在区域均不明，只有随着战斗的进行才能逐步了解。

游戏的舞台就设在近未来的特格撒大厦。从表面看，这里是主要负责宇宙产业的开发场所，可实际上特格撒大厦却是军事开发的绝密重地。其内部拥有极为严密的保安、保密设施。不过这些保安设备现在已经成了大厦内部恐怖份子阻击特种兵的绝好机会。因此，如果你想要顺利地潜入大厦就必须找到许多关键的道具。这些道具从很普通的物件到隐秘暗号的读解应有尽有。所以本游戏有着浓厚的AVG味道，玩起来可以充分调动玩家的想象力及探求心。



◀要想成功的完成任务就必须团结一致。

▶右侧图片为男主人公阿莱克斯挥刀的景象，我们可以清楚地看到武器舞动后滞留的华丽残像，好像有些类似『魂之利刃』中的刀光吗！

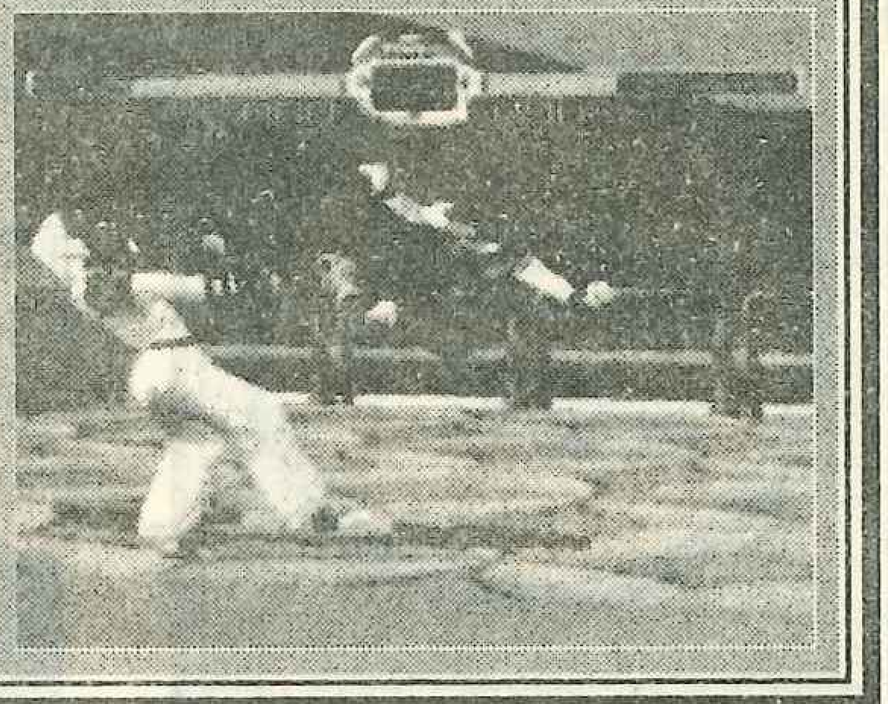
责编/PERFECT

御意见无用 2

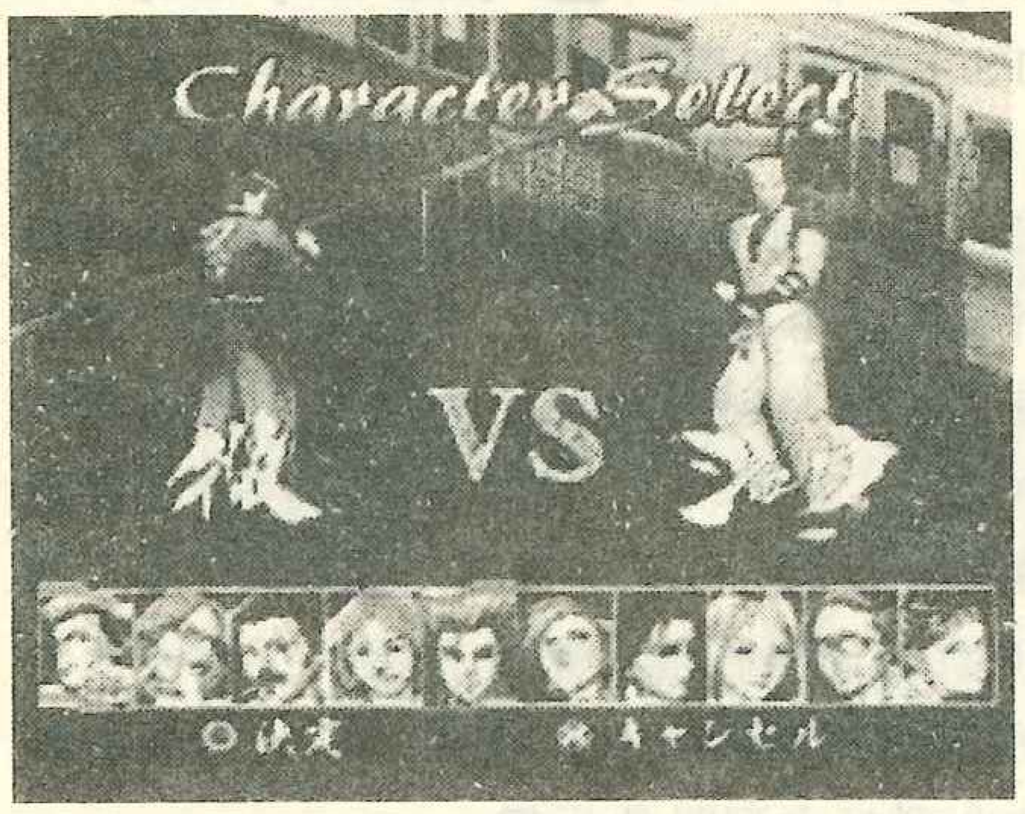
既要笑料 又要手感

土星上手感绝佳的格斗“御意见”，其续作被吉领丰彦作到了 PS 上，广大 PS 格斗迷也能体会到这款较难得见的、十分注重空中连技的游戏了。但从画面上看，PS 版的 2 与前作的差异非常之大，不知格斗铁人有何新的安排？

PS　厂商：MEDIAMUSE　类型：FTG　发售日：98 年内



从“御意见无用”中连续技的运用引发出的思考



至今日本土星杂志每期都要对池袋沙拉进行采访，吉领丰彦曾笑着表示，早点得知 DREAMCAST 就好了！其实，池袋沙拉制作格斗是不考虑“利益”方面的问题的，他只在乎手感(笑料？)。有没有人打没关系，东西不能差。该铁人指出其最新格斗(御 3？！)的 DREAMCAST 版和 WINDOWS 版将同时发进，目前对 WINCE 正在“勉强”。



↑同 SS 版前作比起来，PS 版的人物多了一分帅气，少了三分憨气。当然，增加新人物是一定的了。四大铁人将照例登场。

↗前作的重要概念是“进攻一方＝胜利一方”，新作保留了这点。且将“受身”发扬光大，追加了倒地攻防、壁围等新要素。

从前编者在介绍中，误将在练习模式中对被打跌在地并反弹到超低空的陪练角色所追加的打击归入“连续技”之列，确实不妥。这方面我们来看看读者是怎么认识的：

当你在练习模式中已将各种连技练得烂熟时，兴奋地想着以恐怖连续技将对手一击灭杀时，我要告诉大家一个大不幸的消息，这些连技在实战中多数不成立，只能在练习模式或格斗编辑中欣赏一下，甚至可以说这只是个恶作剧罢了。就以最离谱的不断使用状态崩坏技形成的无限连技来说，除非对手一动不动才会有效；同样，舍下段投的连技也不能连用状态崩坏技。而那些看似华丽、威力强劲的空中连技也只有在对手不会受身的情况下才能发挥作用。



看来有必要引入一个“伪连续技”的概念，即虽显示 HIT 数或看上去可以连接，但因某些原因可能防御或破解的由固有技合成的连续技。相对的，真·连续技就是第一招击中后便无法防御或破解的连技。以“御”为例，只有浮空技后空中打击部分才是真连续技，对手落地后的看似很有压迫感的连续攻击均为“伪连续技”。在“御”之前和之后的大量三维格斗中这类现象屡见不鲜，大多数均是由练习模式造成的。“格斗之蛇”、“血腥咆啸”中就十分明显，巧用空中受身几乎可以躲过一切空中追打了，而与“御”有着同样受身系统的“铁拳 3”也就不用多说了。更早的像铁 2 中搞得风风火火的风间准无限连击现在看来，也只是些调味剂罢了。这种欺骗玩家感情的连技在 2D 或 2.5D(街霸 EX、私立公平学园)格斗游戏中非常少，但也不是没有，翻翻“秘技天地”，有些不管用的连续技就属于此类了，如“饿狼 RBS”、“天草降临”中的无限连技。

再回到“御”上，连续技的有效与无效都只是理论，实战中每次都在倒地的第一时间受身是不可能的，再高的高打也有失误的时候。“加强空中打击，减少地面环节”才是“御”之连续技的精髓。这或许对你玩别的 FTG 会有所帮助。四大铁人大概要告诉我们：不要陶醉于练习模式中，您会自己把自己给骗了的。不断战斗才会成为真正的格斗铁人。

现在各位一定猜到文章的题目了——练习模式的骗局。(提供：江苏昆山王伊浩)

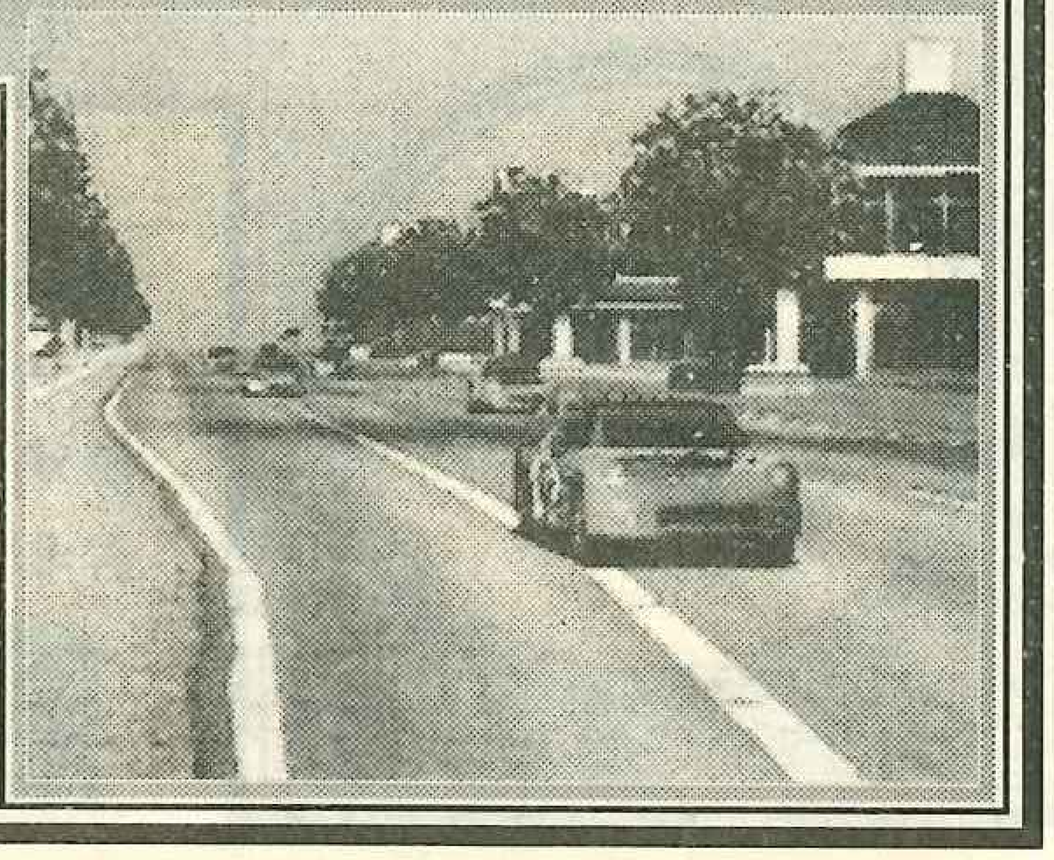
天语／王读者你好，没想你真的研究了“御”，而您对铁 3 的再讨论，我看不妨也与读者一起分享，霸王塾就是要讨论问题的嘛！不过，“御”中我是习惯将重力设定为－1 的。那样更能连续，此时的新宿 JACKY 能够合成大段空中连击。因“御”中的角色有体重之分，大块头角色的滞空时间较短，有些连技无法全部击中他们。在“御”中难度设定为最高的条件下，CPU 开始倒地受身。“御”是在被击飞的一刹那输入地面受身指令，它没有空中受身的动作。明显看得出你是标准机迷，请再试试“御 2”，看看它比前代有哪些进步(“FAMI 通”给 2 打得分比 1 低很多，不知是否恰当？)。

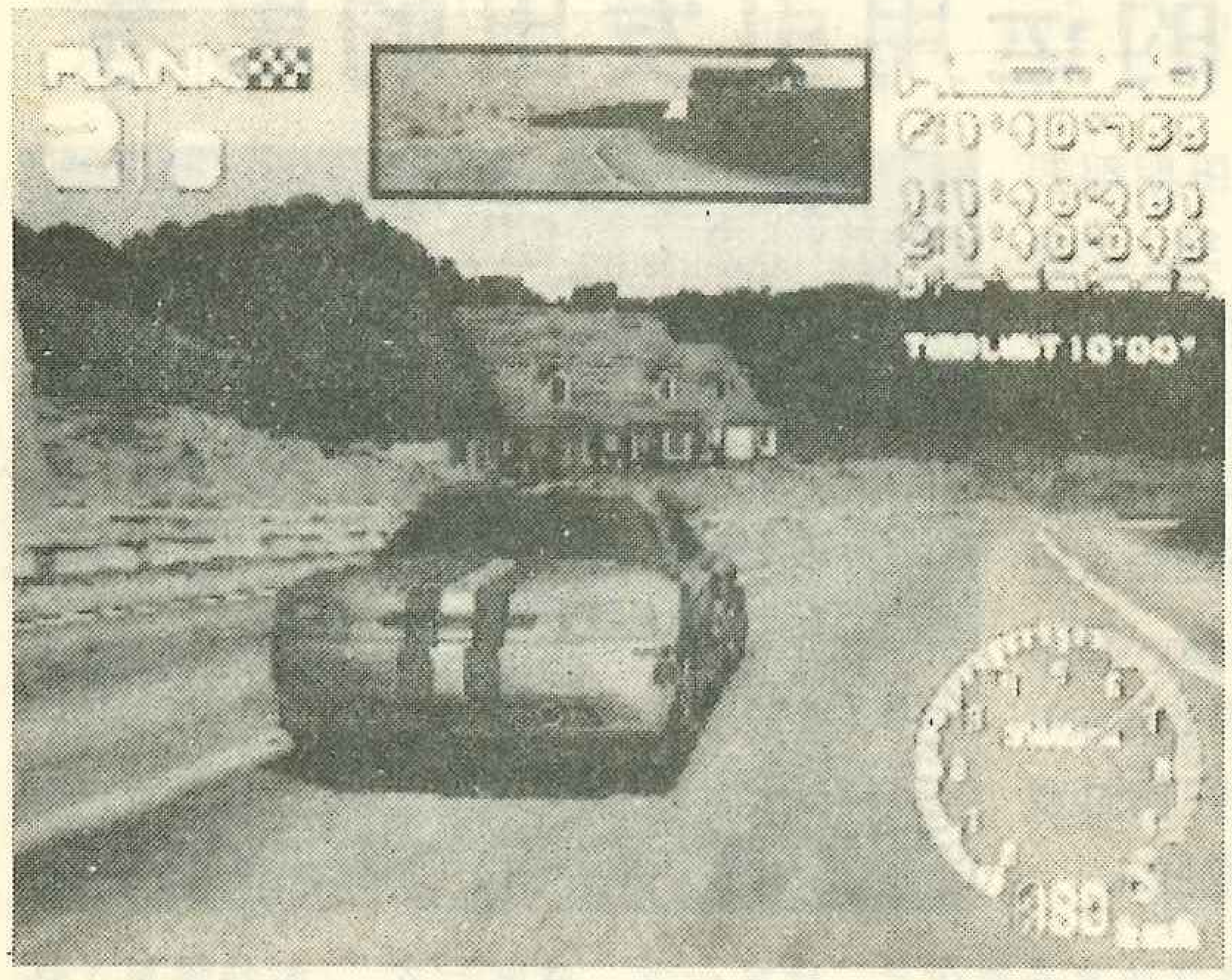
R4 赛车

真实速度 双管齐下

家用赛车游戏的巨星：日本 NAMCO 公司再度复出！在经过一段时间的沉寂后，NAMCO 将于 PS 上推出一系列震撼作品——山脊赛车（RIDGE RACER）的第 4 号，便是其中之一。PS 引以为荣的三维机能将再展辉煌。

PS　厂商:NAMCO 公司　类型:RAC　发售日:98 年 12 月

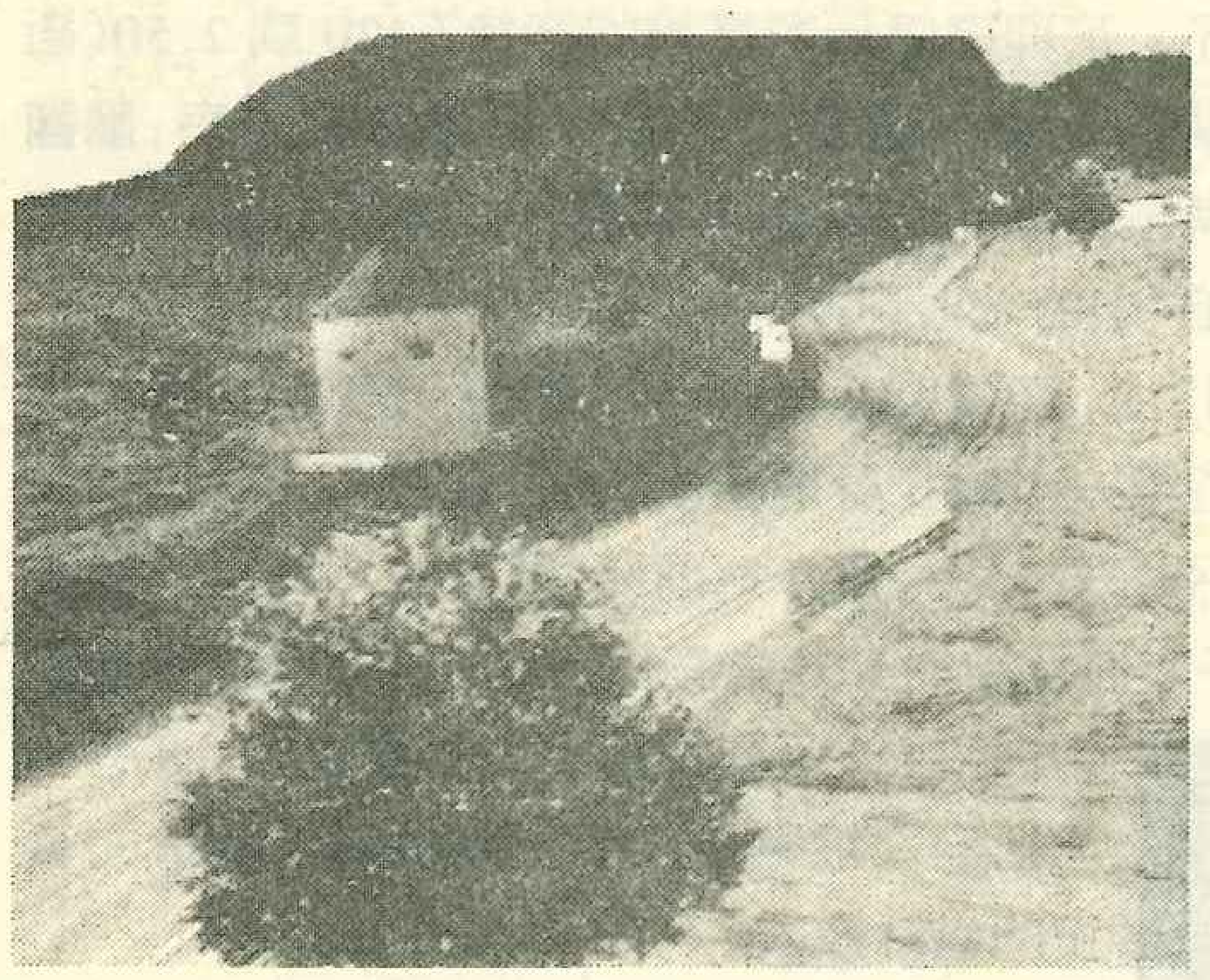




PS 赛车的开山老祖出山

“山脊赛车”，正是 PS 上最初的赛车游戏，推出后随即奠定了本系列在广大玩家心目中的地位。其续编有“山脊赛车革命”和“双 R 赛车”，在当时看来，它们都是极其地出色。尤其是画面部分，备受业内外人仕好评。最新作品 R4 赛车，延续了“双 R”的纯粹写实主义风格，无论是背景还是赛车，都无比真实，大大地超出了 SCEI“GT 赛车”的画面效果。在系统上，仍然是突出对高难度高技巧的追求，新作有非常多的大弯，由于本系列一直以来“撞了墙速度就接近于 0”，因此对玩家的操作能力来说将是一个严峻地考验。在 R4 中，仍然有以前的后视镜哦，同时，增加了联机对战的要素，使玩家在家中即可体会到打大型机的乐趣。

电影般的画面让人无法相信 R4 是个多边形世界

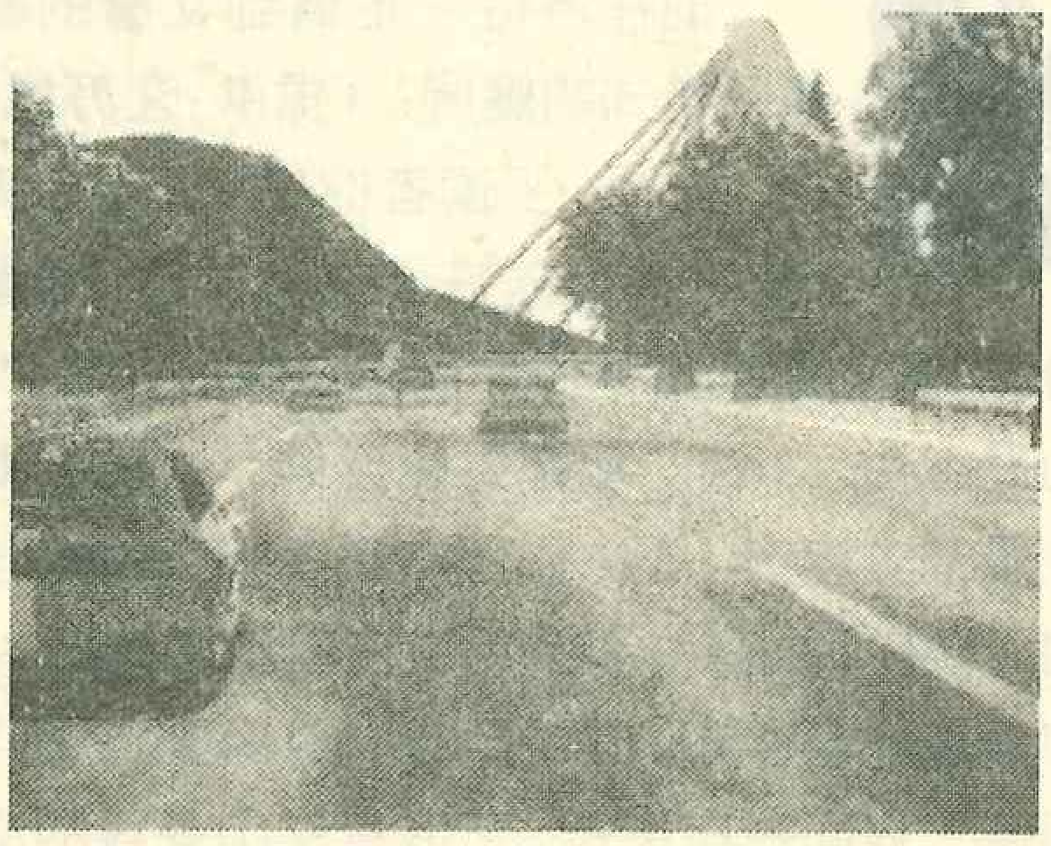




▲◀令人看到目瞪口呆

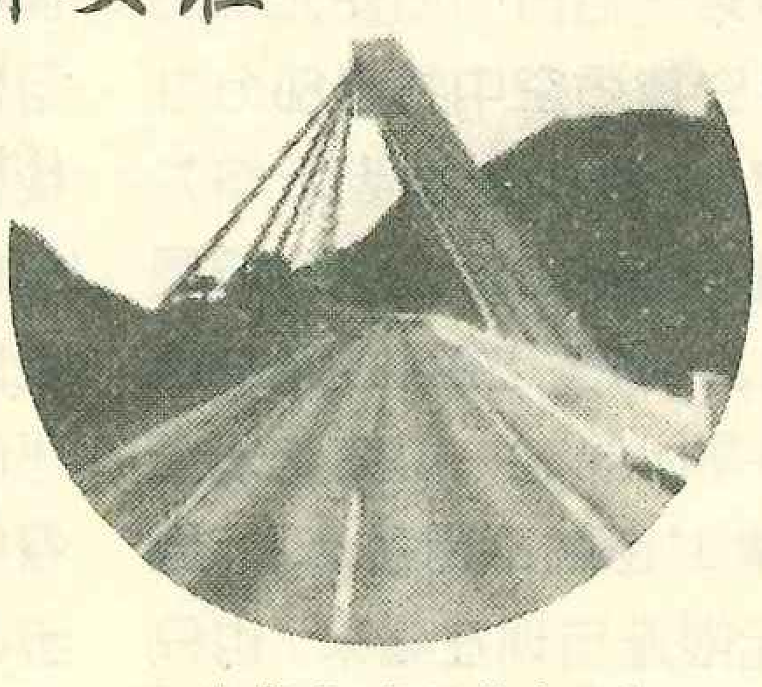
在“双 R”中进行比赛的同时可以获得奖金，再用钱去买配件提升车况，还要对车身颜色进行调整，队旗和队名也要考虑，可说是比较地麻烦。而 R4 更加强化了上面这些要素，赛车自身的变化已经超过了 300 种，随便你设计好了。R4 中还设计了一个大奖赛模式，玩家受雇于车队老板，要在整个赛事中场场胜出，直至拿到总决赛的冠军，非常地残酷。为了提高玩者的投入度，该模式要你注意与老板的信任关系以及赛车的挑选等细节，可不是光凭一身驾驶技术就能胜任的哦！

▶在R系列作品里，同其街机一样注重甩尾，但感觉比起街机来似乎稍简单了些。



NAMCO 的功力！R4 中的光源处理和赛车、背景的材质贴图达到了极高境界，实难想像 PS 能做出比这游戏更为悦目的作品了。该公司还为本作研发了带方向盘的手柄。

大桥安在



▲非常熟悉的“景点”



▲山脊赛车的赛道当然在山中了。还有叉道呢！R4 的赛道总数高达 8 条。



N·G	厂商：SNK　类型：FTG
ARC	媒体：卡带、CD-ROM、机台

欧米伽·卢卡尔

恐怖魔王再现江湖

最终之战面对的强敌

Ω·RUGAL



"暗黑灭绝"可进行3段打击，比"暗黑障壁"强。



"重力机器"可抵消飞行道具，也可对空。



「巨人压杀」的招式很血腥的。



「毁灭压杀」将穿过八神的身体并给予其伤害。



一看就知道是最大招了，害怕啦吧！



「最终喧哗」像是「灭族切割」的加强版。

作为《'98格斗之王》最终BOSS，他的威力之强都有些匪夷所思，但在机厅他仍是许多朋友的手下败将。

作为BOSS的卢卡尔还是在4年前，那时他的骄横已令人胆战，他的霸道已令人心惊，但只要有耐心，打败他并非难事。本作中他作为EDIT专用角色登场实力也并非超强，但这欧米伽（终极）卢卡尔不论从攻击力还是必杀技等各种能力都被强化，真正达到了与之交战似一场恶梦的地步。下面让我们看看他的招式吧！

●暗黑灭绝

主要是用作对空技，判定很強，具有无敌时间，相对攻击力也很高，逆向在空中时有时会给敌人以较大反击机会。

●重力机器

令其自身周围产生一种屏障状的电击，并向前方飞去。屏障打开时最中央处为无防备状态，也可变为对空技，从而使判定加強。

●毁灭压杀

如音速般移动到对手身边，对其进行粒子（？）化贯透的強伤害技。速度快，空隙小。防御方向与普通的不同。

★最终喧哗

★巨人压杀

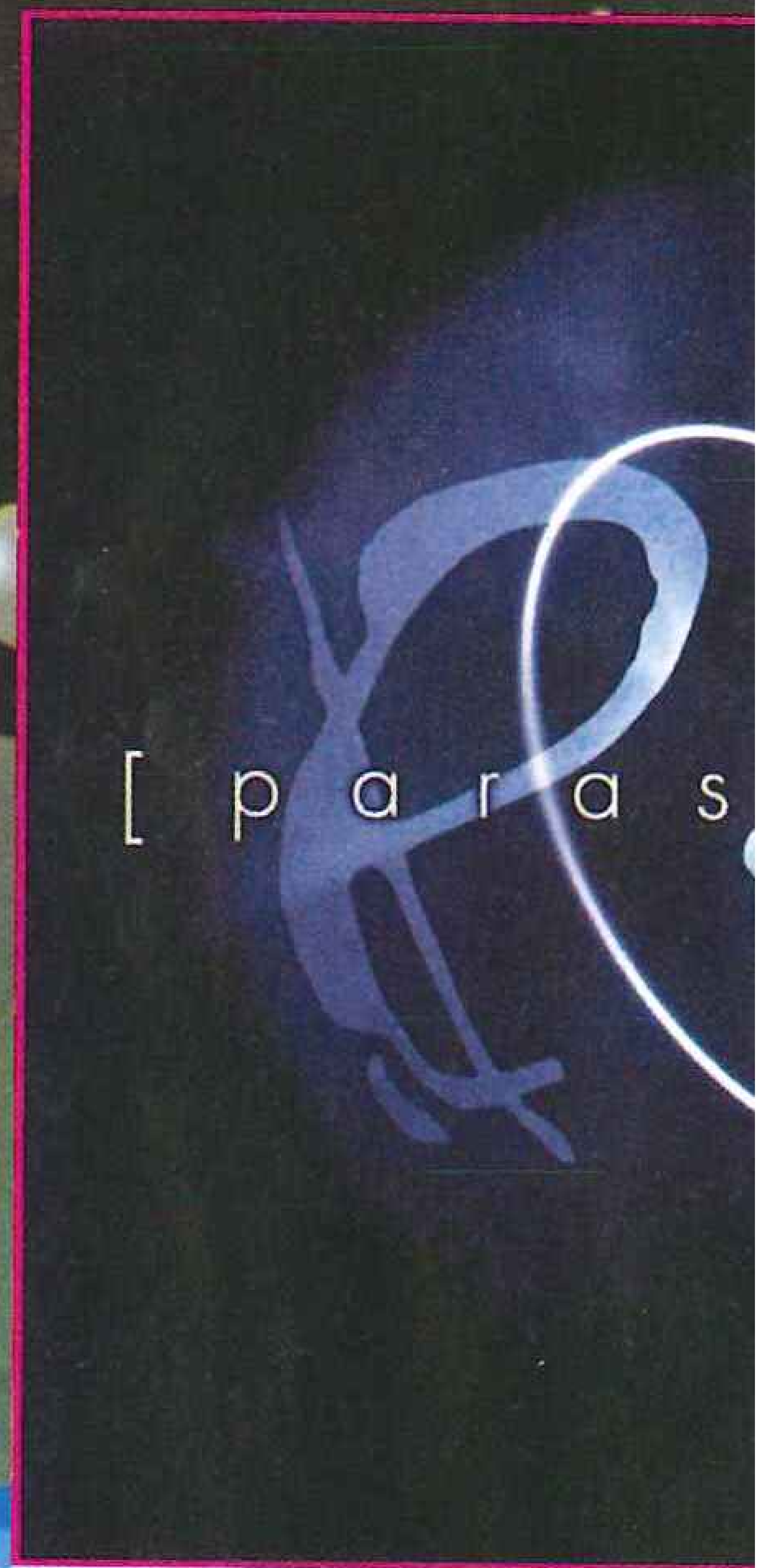
超必杀技，前者为连续击打技，后者变为投技。

★死亡尖叫

其用手刃突刺对手的伤害技，并且吸收体力，速度超快。







寄生前夜 NEW YORK

依然是圣诞前夜那个被雪花飘飞笼罩的剧院

依然是令人毛骨悚然的那个被黑暗诡异偎靠的纽约

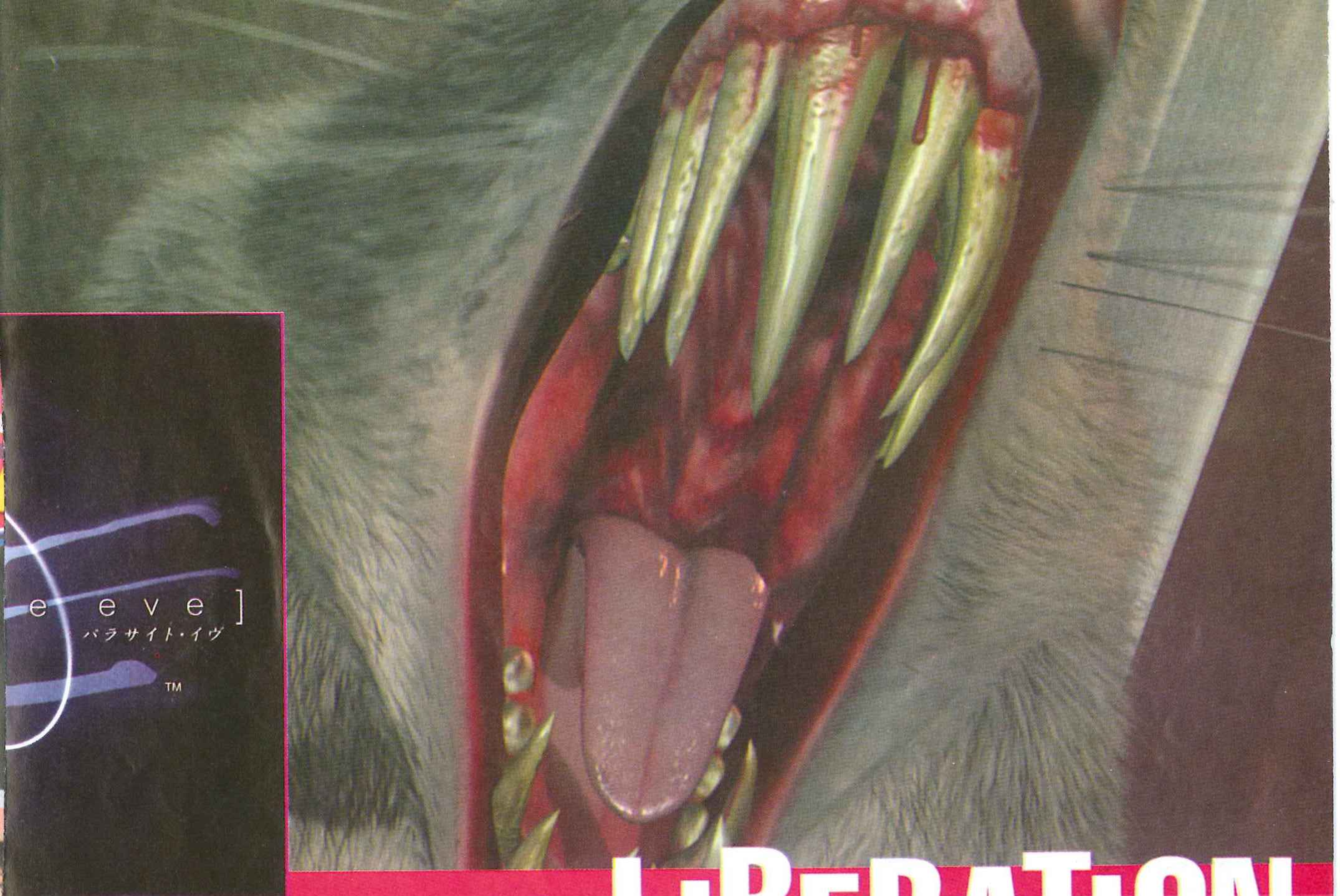
依然是霓虹飞泻恍如画般的那个被人熟识的都市

依然是那些依然……









寄生前夜 LIBERATION

PS	
厂商：SQUARE	类型：RPG
发售日：98.3.29	媒体：CD×2





~无论何时，寄生的那晚仍是前夜~





PS 厂商：ENIX 媒体：CD×

欧亚快车



犯人到底是谁?

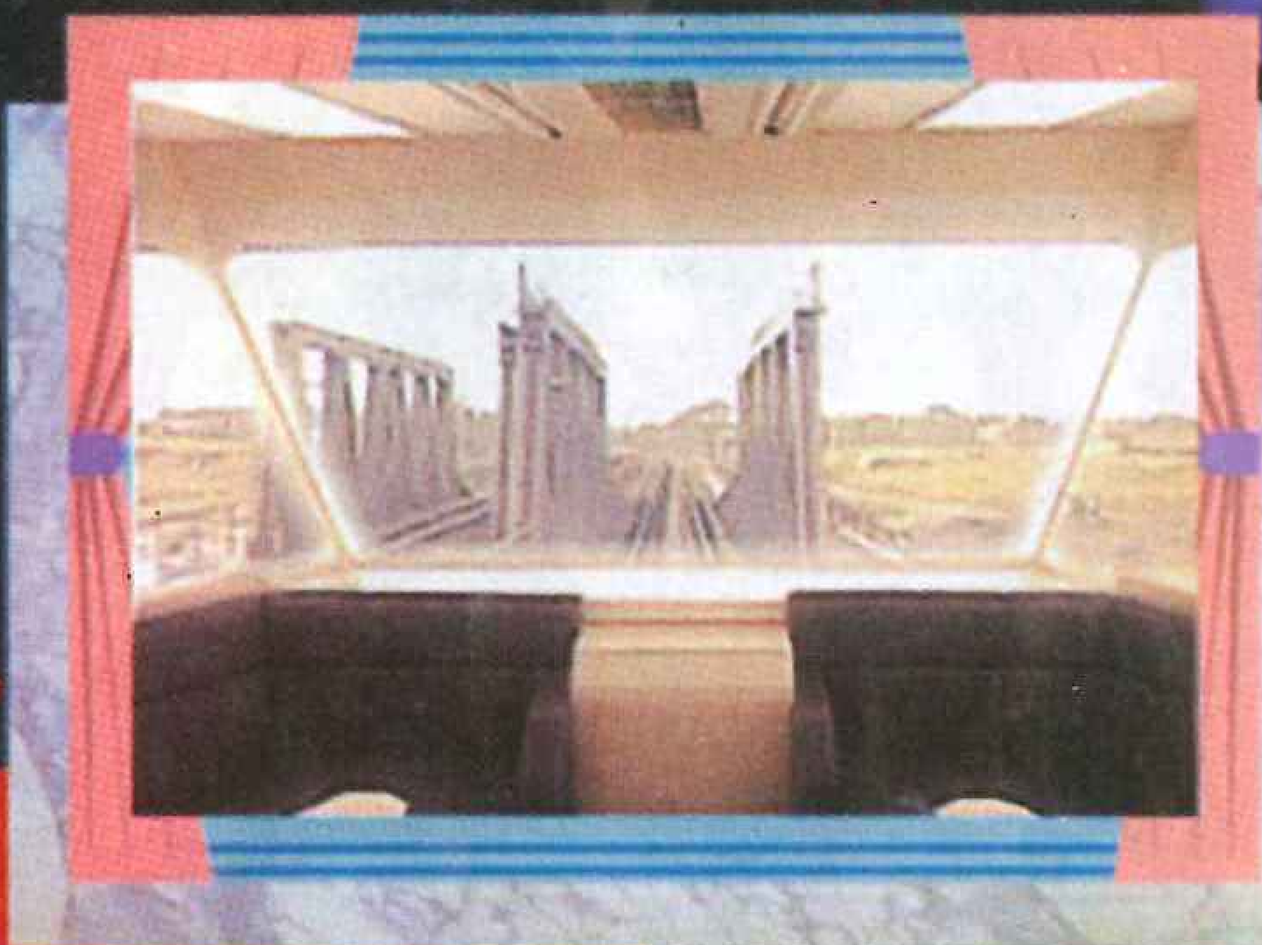




疑惑与不安充斥车中

在欧亚大陆纵横的特快列车上有一群快乐的女学生，她们在做毕业旅行，突然车上发生了杀人事件，故事就此展开……

游戏全部采用真实拍摄，人物均由活跃在演艺界中的演员所扮演，尤其是8名青春靓丽的“妹妹”。顺畅的MOVIE画面令故事的临场感做到十分，从侦探的视点来观察事件的发展并揭开其中的真相。



插曲 1 游戏的诞生物语

本游戏是通过故事的分歧来改变映像，从而使游戏发展，映像给人的感觉及你看到后的反映直接影响游戏的进行。玩者不再是以第三者的角度去看故事的进行，而是以所谓的“摄像机角度”，这就是本游戏的优秀之点。



→从出演者们的表情就可估计到事情的好坏。

飞速列车 欢乐旅行 森



→事件的被害者是这次毕业旅行的教师，可从胸口看见很明显的血迹



←信息会一条条表示出来，会开口说话哦！



插曲 2 支持舞台制作的工作人员

参与本游戏制作的人员可谓很多，完全和电影一样的阵容。剧本由中岛吾郎先生担当，其曾是著名作品《20世纪思乡病》的脚本，音乐由梅林茂先生担当，其曾担任过著名作品《不夜城》的音乐设定。除此之外不仅“演员”阵容鼎盛，据说还有隐藏的超強人物支持哦。



←很可爱的记事薄，难道这杀人事件都纪录在其中吗？

事情在不



型：AVG
发售日：98.11.26

ップレス
Express
件

杀人事件

美丽的青春年华
惊异的恐怖传奇

插曲3 众志成城 再现美丽映像

由于本游戏采用全程实际拍摄，照明方面几乎与电影的制作不相上下，异乎寻常地严格要求。在摄影棚中亮度不足时，甚至还要叫来特别供电车。在众多工作人员的密切配合下由总监督高岛先生为将游戏画面做得尽善尽美努力配合着…



←现场工作人员的忙忙碌碌令人有种紧迫感。





插曲4 成功出演的众人 ～敬业的精神～

拍摄时屋内外温度差达20度以上，尤如两个季节，这下可苦了“演员”，尤其是主演的8名“妹妹”，她们的敬业精神可不比专业的演职人员差哦。不仅仅是这些，仍有许多别的“烦恼”困扰着她们……

杀人旋律

插曲5 讲一些 其他故事

这难道就是飞驰在欧亚大陆的列车吗？！散发着奢华的味道，其中还装有很高档的音响等等设备，令你充分感觉什么才是“奢侈”！还会在黎明女学园进行室外拍摄，地点选在横滨的女校。当然还有教室、体育馆、保健室、网球场等地……









不觉中发生了……

快来玩吧！
Coming Soon!

大墙画廊　彩版　VOL.23

向日葵与百合

又是一个莫名其妙的题目，又是一个莫名其妙的冬日……

向日葵，一年生草本植物，花序盘状，花常向日。代指阳光曾经普照，花般璀璨飞舞的梦般季节。

百合，多年生草本植物，花呈漏斗形，白色供观赏。代指雪般无暇纯洁，无拘无束的若诗般的飘飘岁月。

谨以它们来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青春年代。每个人都拥有青春，尽管有的已成往事，但每每总是不能将之美丽光芒如烟火般绽放，也许真的失去了才会懂得珍惜……

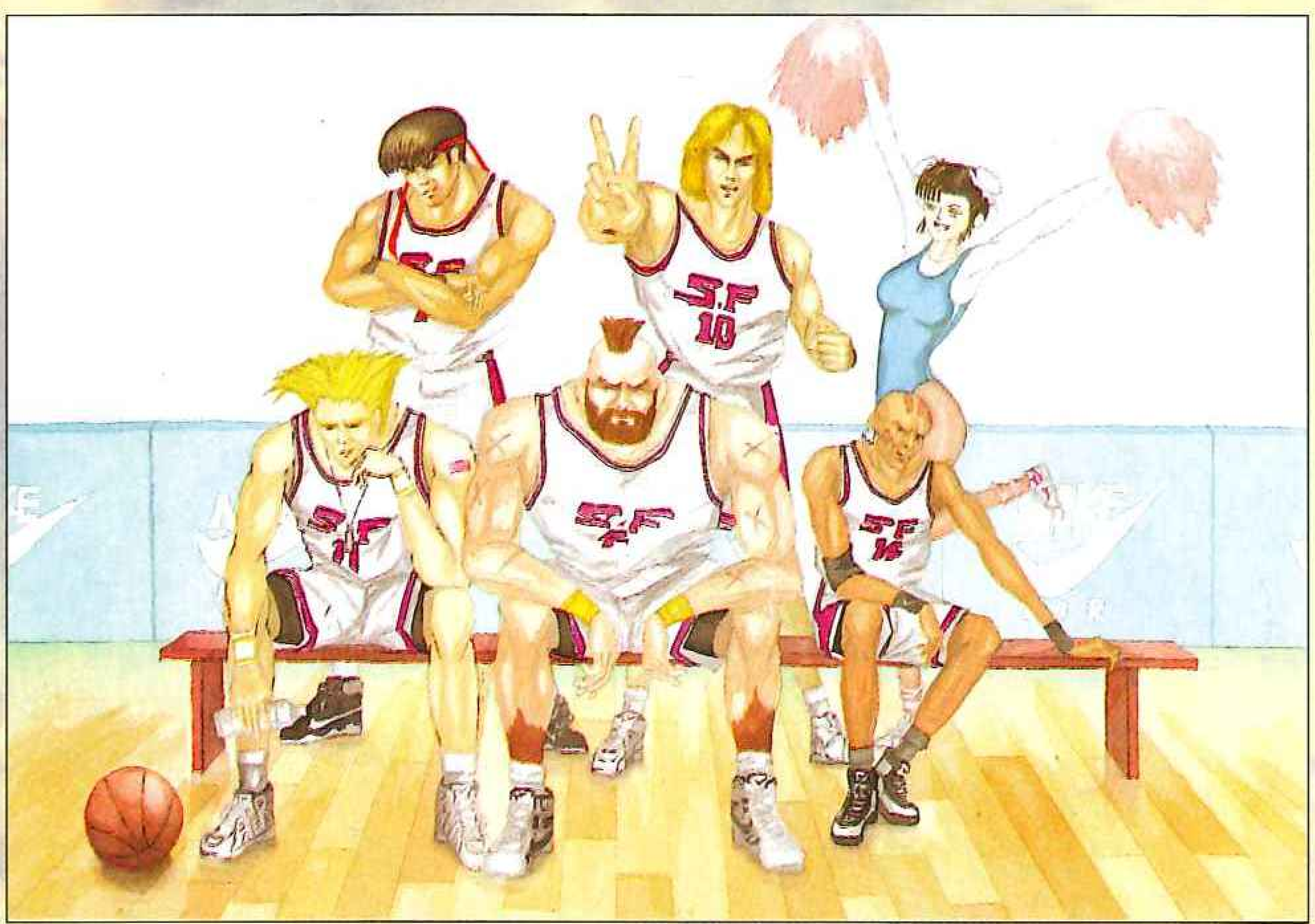
看着夏日后那逐渐凋谢的向日花朵、看着破晓的黎明长空中徐徐升起的那轮红日、看着街上许多不再青春的匆匆行色的人们，心中不免又有所感怀……

说了许多，也许朋友们还不明白到底S·P要说什么，只愿你们放松紧张了一年的心情，珍惜你们花儿一样绚丽的青春，NOW AND FOREVER……

11月的一个晚上偶去网上逛逛，哇，自己都不知道原来自己都已经有网页了，还做得很不错哦。不知那位仁兄是否收到了署名“真SHADOW　PHOENIX”的留言，在此声明本人（S·P）至今暂时仍未有任何自己的网页。

—廊主SHADOW PHOENIX

（谨献给矗立在S·P家中电脑旁永开不败的Sunflower和陪伴它的Lily Kim）



《街霸篮球队》　浙江　李伟

原稿很“壮”，以后适当减肥哦！看来你也是NIKE的拥护者吧，不过那个“钩”画得不太好啊！

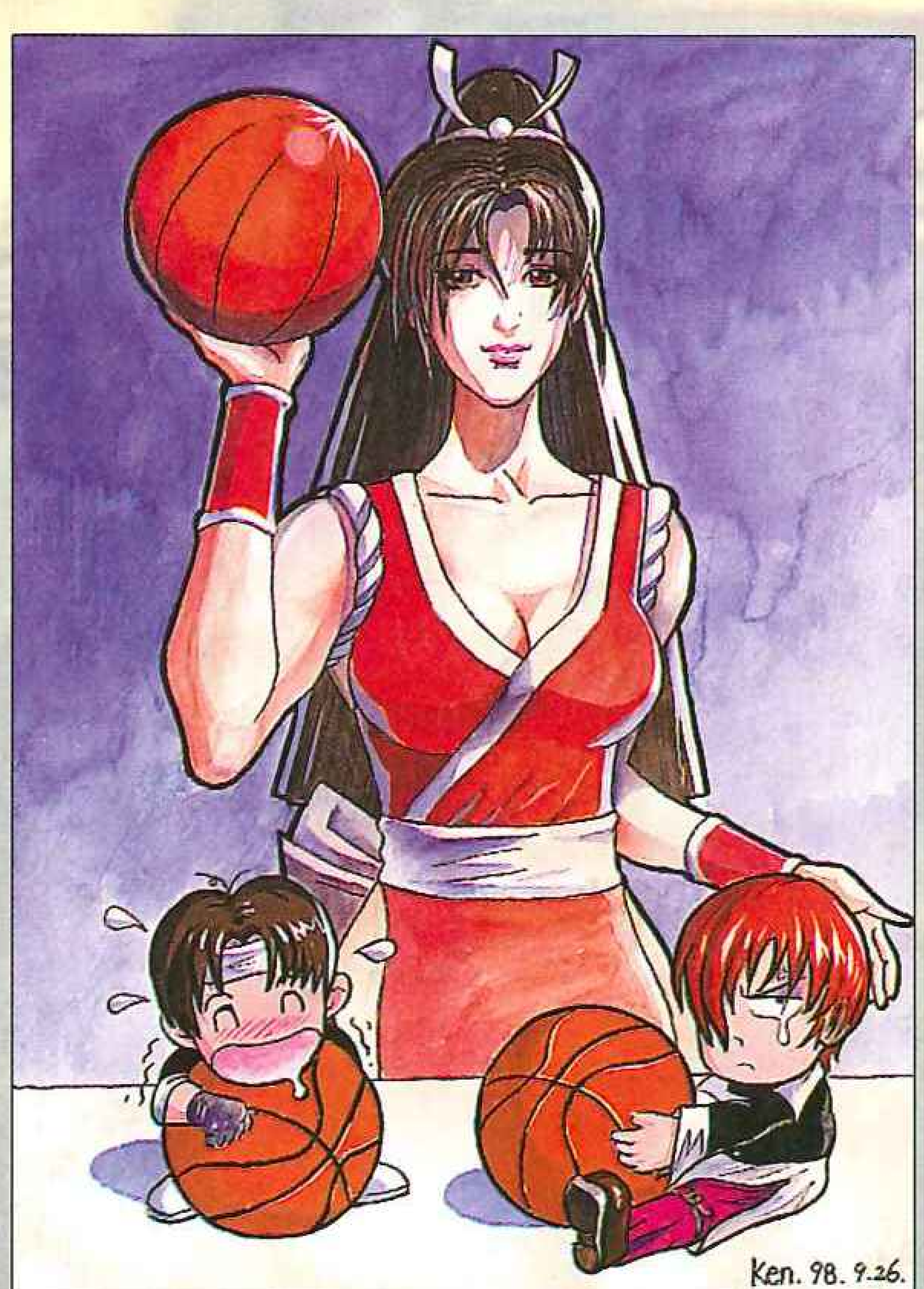
（廊 POWER:★★★½）



《妖狐藏马》　上海南江　吴一君

不知《幽白》早已结束的今天这位曾让无数「妹妹」怦然心动的藏马还能否依旧魅力四射呢？

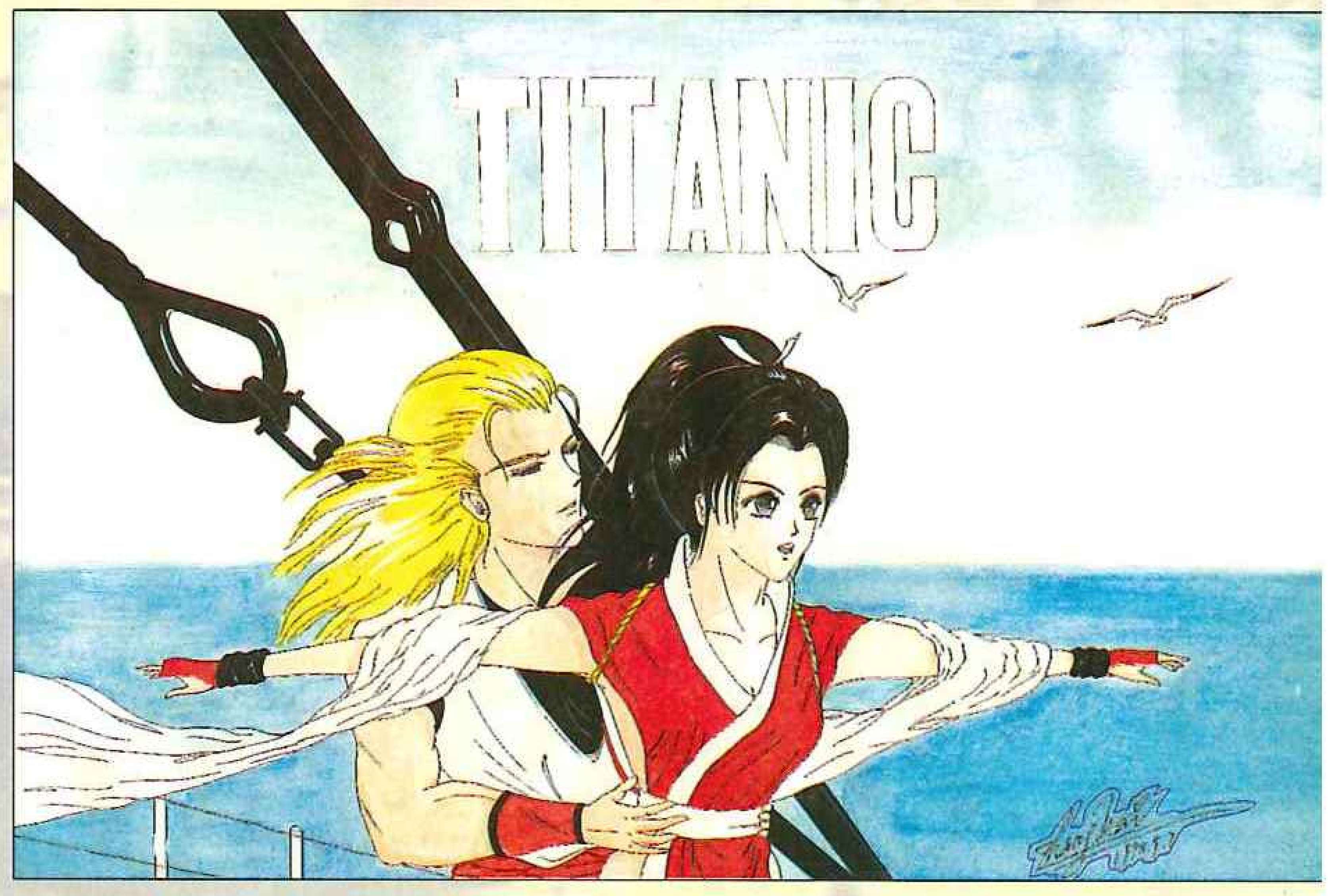
（廊 POWER:★★★）



《男人是很好Q的……》　上海　诸海波

又名灌篮新手的此幅作品据说是「格斗之王」的「灌篮高手」版本，草雉讥笑变成Q版伤心不已的八神，而舞则在安慰他……

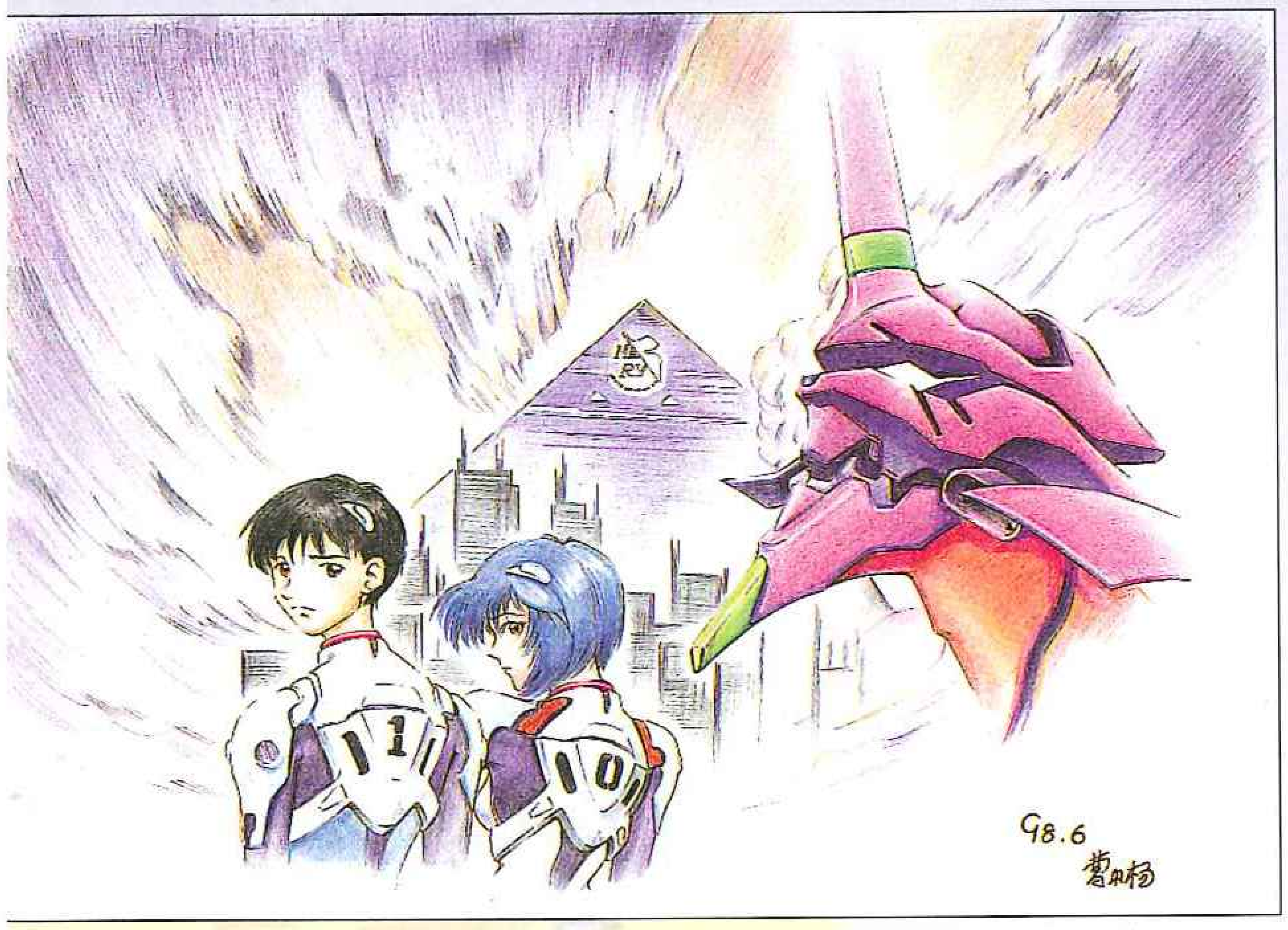
（廊 POWER:★★★★）



《TITANIC》　福州　张凯

两人画得很卡通，在同名电影的续集中不知会否还有此经典动作亮相，那时画上两人是否已经……

（廊 POWER:★★★½）



《新世纪福音战士》 天津 曹尔杨

真嗣、凌波莉与初号机以及突变风云的茫然都市都似乎给人一种对迷幻未来的憧憬…

（廊 POWER:★★★½）



《太阳星星月亮合体》 郑州 田运

BILLY，为何最重要的头部要用草雉的呢？而特瑞与八神只能以衣衫参加合体，不知此位大侠能否使出「能量葵花大蛇雉」等超杀？

（廊 POWER:★★★½）



《娜可露露》 辽宁抚顺 陈涛

飘逸的笔法令露露及鹰狼都仿佛有种跃然出画的感觉，总不明白为何席格尔比玛玛哈哈大那么多（指GAME中）？

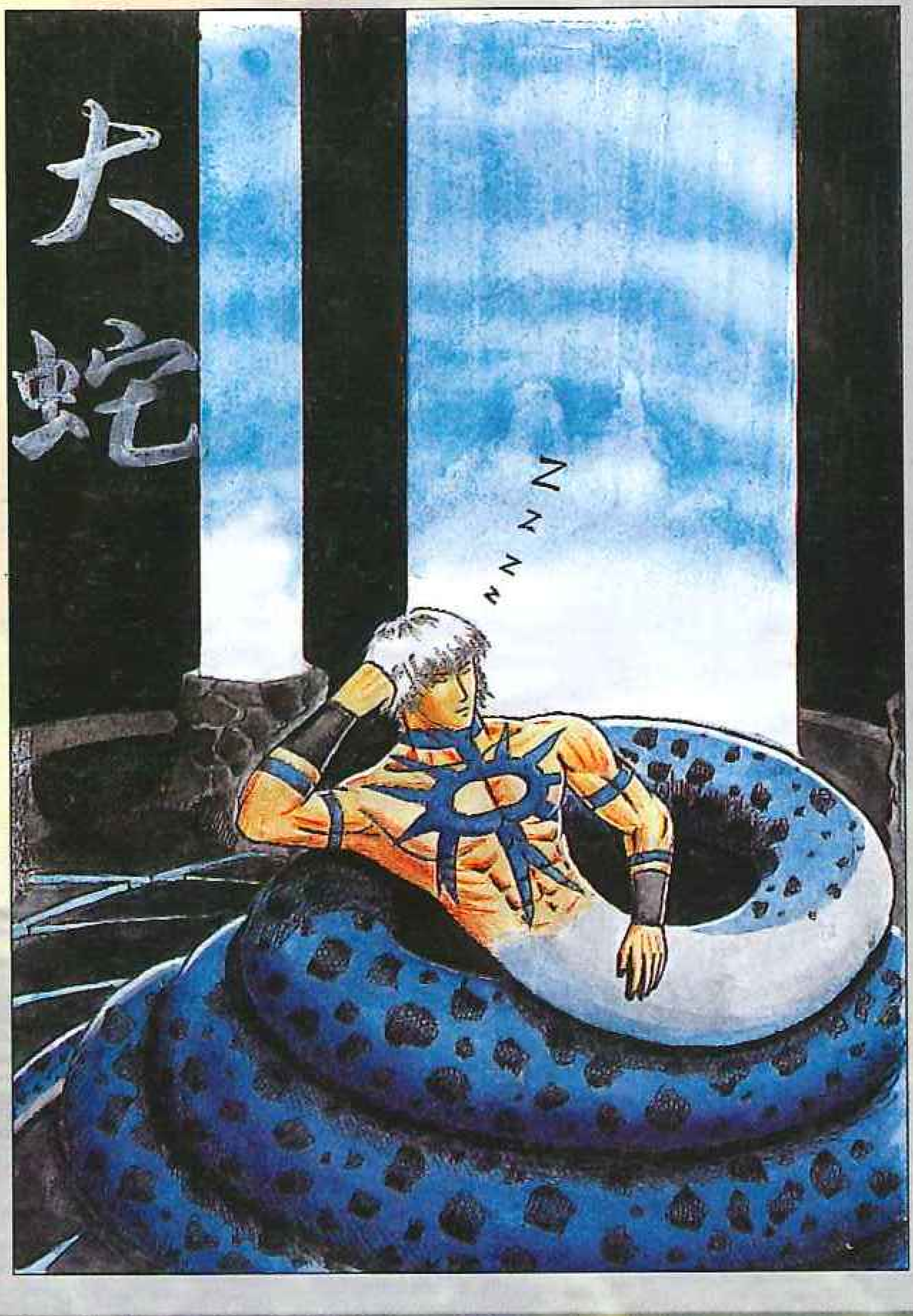
（廊 POWER:★★★★）



《恐怖的游戏》 甘肃岷县 常亚伟

究竟他们在玩什么游戏？是用大锤子打地鼠，不会这么简单吧，那边被吉斯和薇思劝说的颤颤悠悠的比利想必很矛盾！

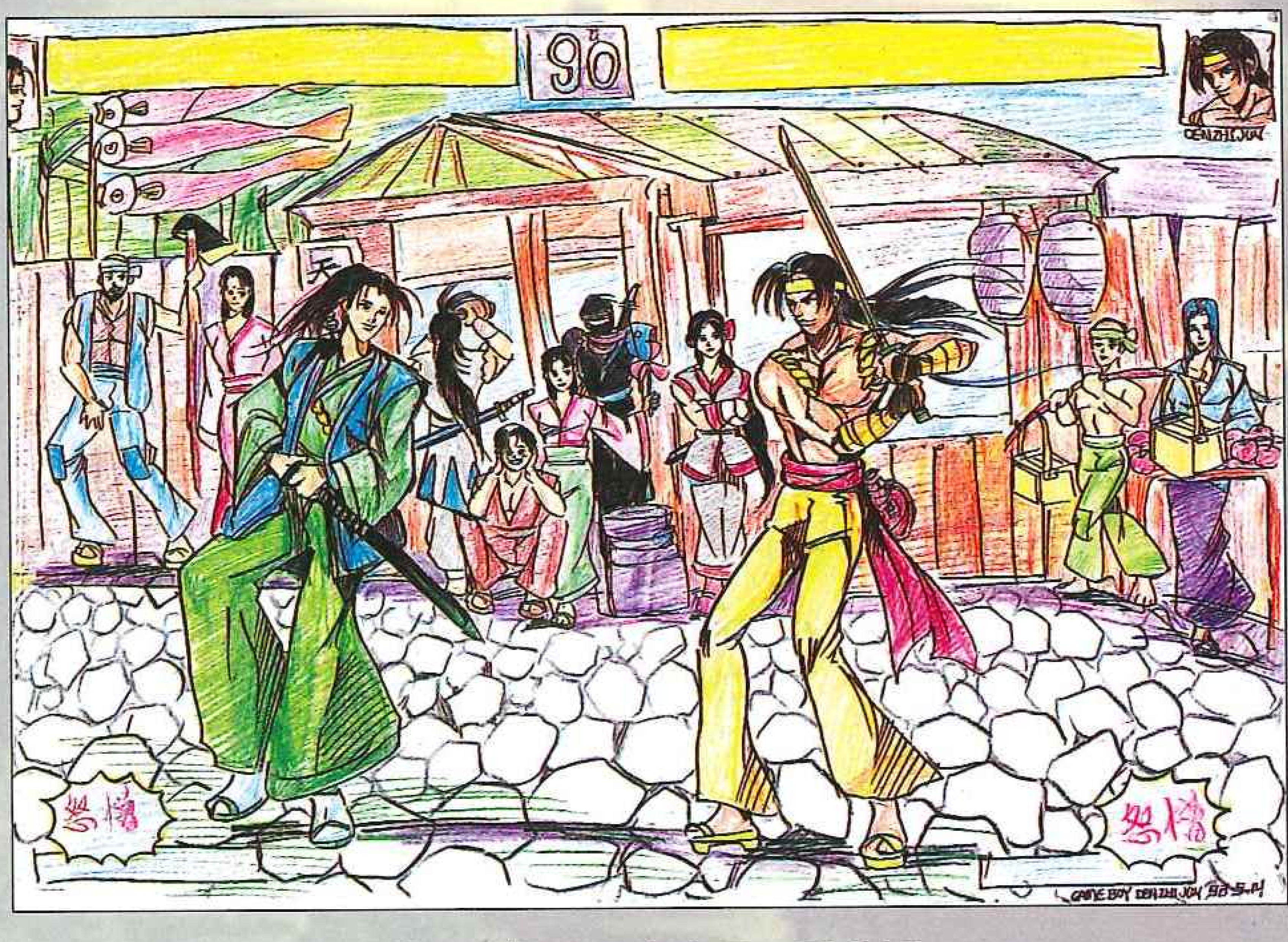
（廊 POWER:★★★½）



《大蛇？》 贵州都匀 潘明轲

难道这就是大蛇的真身吗？自己枕着庞大的「身体」睡得还香，感觉有少许恶心。

（廊 POWER:★★★）



《无题》 云南大理 邓志军

笔法很爽，但与你对战的究竟是谁？端详半天也难以知晓，难道是和服版的S·P?

（廊 POWER:★★★½）





11.NOVEMBER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

12.DECEMBER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

《电子游戏软件》杂志社　1998年12月

玩具总动员之 末世风情

转眼就是本世纪的终点了，这即将转动的世纪之轮究竟会“舞”出怎样的末世风情还不得而知，但愿能带给我们好运！下面为大家挑选了一些很不错的游戏周边产品，让大家先来领略一下它们的“末世风情”吧!!

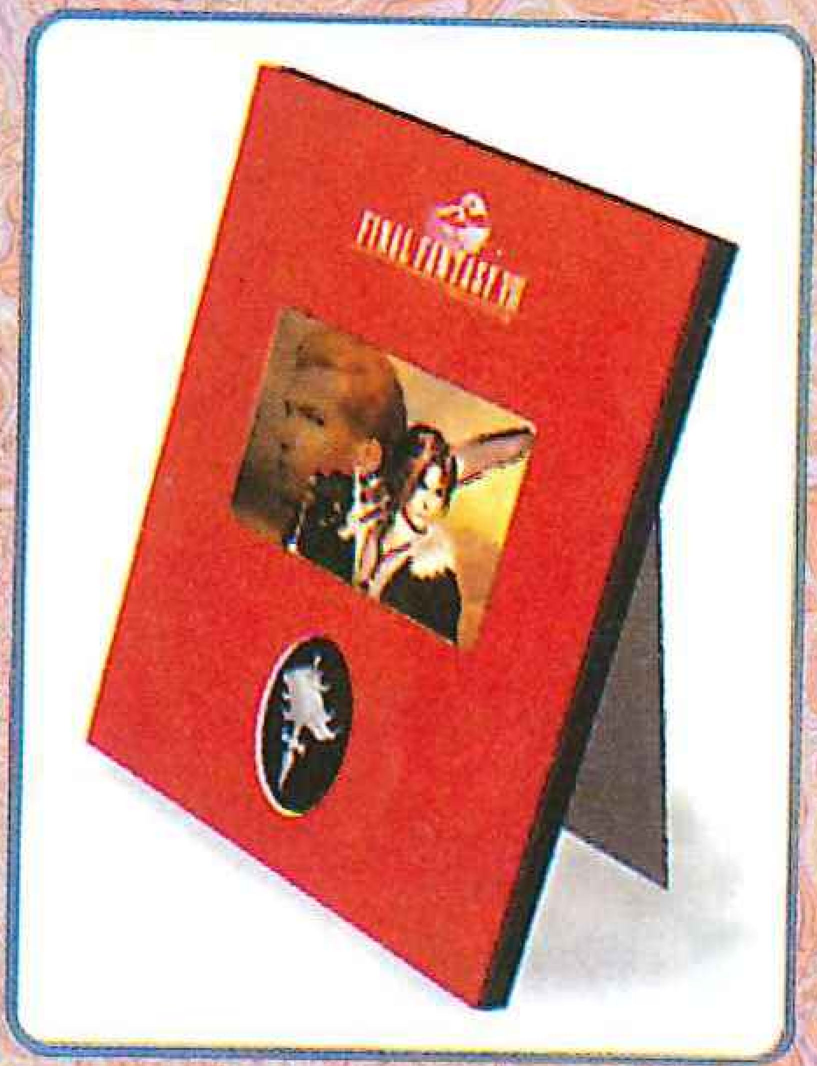
——SHADOW PHOENIX



《FFVIII》电话卡初稿


两组来自《KOF'97》的Q版毛绒TOY。


《KOF'97》的15个人物玩偶。



十分精致的《FFVIII》陈列用架

任性的桃天使


著名的B·O·F(BAND OF FIGHTER)。









万种风仪
千股柔情
末代之约
世纪轮回

对大自然不可动摇的热爱

必杀技



将对手冰冻后突飞出场外的招式。



从地面升起的花形冰冻技。



改变冰之轨道，罗刹专用技。



越过敌手，像跳马一样的招式。



冰冻地面令敌手站立不住，敌手样子很有趣。



旋转进攻敌手的豪快奥义。



悬浮之中对敌的攻击招式，但缺少判定。



乘冰在空中避难，要熟练掌握移动。



飞出冰结晶之枪贯穿敌人的招式。



象镜子一样的冰之突击。

衣着



原版是红色的，此为发蓝的颜色。



传统颜色，显得很干净。



投出巨大的冰，奥义之一。



用冰之力笼罩全身，对敌手进行通常攻击。



与冰的颜色很一致，颇有清凉的味道。

姿势



充满精神的样子。



看上去十分可爱的颜色。



统一的颜色—青色。



看上去感觉很辛苦。



说了句让人不懂的话语。



很伤心的样子。



很顽皮且天真的颜色，符合她的性格。

侍魂风云录



莉姆露露



与姐姐有着相同理想为着大自然而不停战斗的少女

个人档案

- 格斗门派：流刀舞术
- 生日：1774年（明和11年）7月6日
- 出生地：阿伊努族神仙村
- 身高：5尺
- 体重：不详
- 家族构成：祖父、祖母、姐姐（娜可露露）
- 宝物：姐姐给的宝物
- 喜欢之物：冰
- 厌恶之物：辣椒
- 兴趣：倾听精灵的声音
- 尊敬之人：姐姐
- 理想：就剑道而言，憧憬达到姐姐的水平

★N·G人气投票顺位

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
37位	19位	9位	18位	12位	9位

※注：人物及图片资料均为《3D侍魂》的资料。



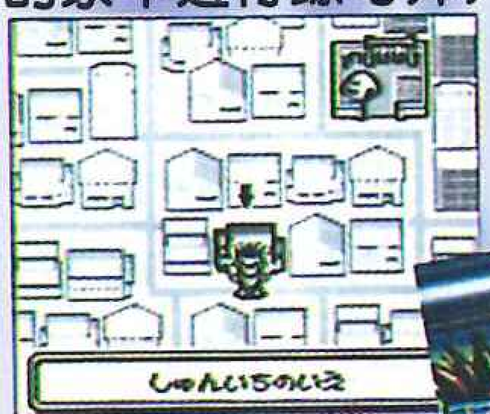
多彩缤纷；符合CE的品质
BETOP
北通产品
可任意设定“绝招”键——绝招一触即发
慢动作
连发键
绝招之王
PS 绝招王
BTP-8012
PS02 手制
BTP-02
彩色系列：
共有12款颜色
PS 双震手制
BTP-03
Double Shock:
适用于114种游戏碟
PS 记忆卡
BTP-04
32 位变压器
BTP-05
PS 连体制转
BTP-8011
广 州 利 昌 行
批发热线：Tel:020-81844931,1392203292; Fax:020-81710500 刘先生
邮购热线：Tel:020-81391404, 梁小姐
备注：另有二十余款配件不能一一尽录，欢迎来人来电查询
All names, logos etc, are trademarks of their respective companie
This is not a game, this product is not sponsored, endorsed or approved by SON

掌上风云 超速旋转器

GB 厂商：HUDSON 类型：ACT
容量：4M 发售日：98.9.18

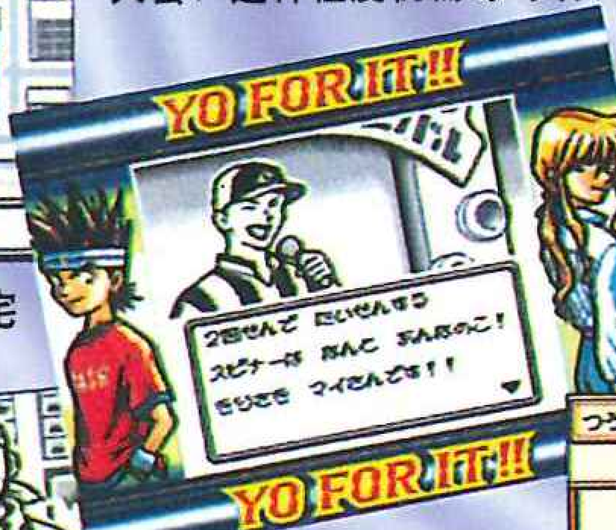
让最强的机器觉醒吧！

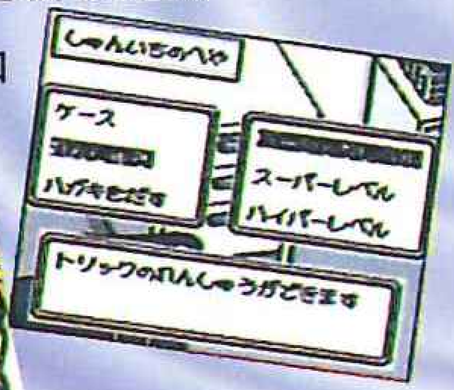
人气漫画作品《超速旋转器》终于决定游戏化了！主人公堂本瞬一的目的就是参加被称为JCC的"YOYO球"大会并赢得胜利。除在自己的家中进行练习外，还可在公园与无名的人氏进行特殊战，以磨炼自己的“战斗”能力。战斗胜利后可得到YP（YOYO点）并贮备起来，到“道具”屋中购入更新的YOYO及更新装备。



↑移动的地点可从自宅到学校，共6个场所。

↓在“叶山穹屋”起程去参加大会，这种程度仍需练习啊！





↑在自己的家中可进行对YOYO的维修工作。



←除购买物品外，还可进行等级的认定。



←最多可10个人一起进行对战。

仔细琢磨它的轨迹吧！

为了更成功地掌握YOYO的轨迹，玩家要正确地进行指令输入及掌握计算时间的能力，这都是必要不可缺的。左右的摆动的控制及力量箭头的下止点尤其要注意！所以，控球技巧与输入指令密不可分的。



↓指令的输入要恰到好处。

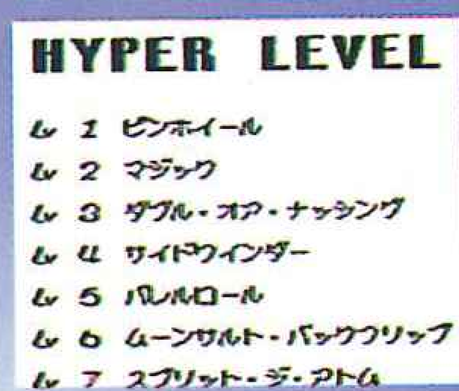
↑注意画面右端的2个“仪表”。



↑完成这样的轨迹是等级很高的技巧。

有许多不同的轨迹哦

轨迹基本上分基础、超级、超超级三种等级，在“道具”屋可进行等级的认定，好好练习后去试试吧！



←各等级均有10种要达到的标准。



←机器用语，即是来回转动的技巧。

→双手转动YOYO的技巧。





←系在手中又魔术般解开的技巧。

掌上风云 真人快打＆真人快打II

GB 厂商：Acclaim 类型：FTG
容量：8M 发售日：98.9.11



哈哈，血宴又开始了！

早年在业界曾经十分风行的美版格斗游戏《真人快打》这些年来有种退隐江湖的感觉，它那血腥的感觉令人过目难忘，但不太上手的操作性却一直被许多玩家所鄙弃。这次将第1、2两集同时集合起来，将“究极神拳”的威力发挥至极点，但无论怎样总觉得它与日版格斗游戏（例《街霸》）不可相提并论……



↑超人一般飞来飞去，很飘乎啊！

杀之际会再度展开

真人快打

以狙击企图征服世界的魔人山水为目的而召开的死亡武斗大会举行了，被称为“杀戮之宴”的此次此赛集结了来自各国的强者，最后还要与大会霸者一半龙人进行战斗。



真人快打II

前集中未被打倒的魔人山水再度站起来，举办又一次的“杀戮之宴”，这次又联合魔界之长大魔人，为灭绝邪恶再战吧！



↓攻击与防御均要谨慎行事。



↑将对战打至浮在空中。



↑通过对打线可以对战哦。



↑输入指令可使出强力的必杀技。

↓跳离对方的飞行道具。





↑“FINISH”表示残忍的终结技。

→看得出来这是谁吗？

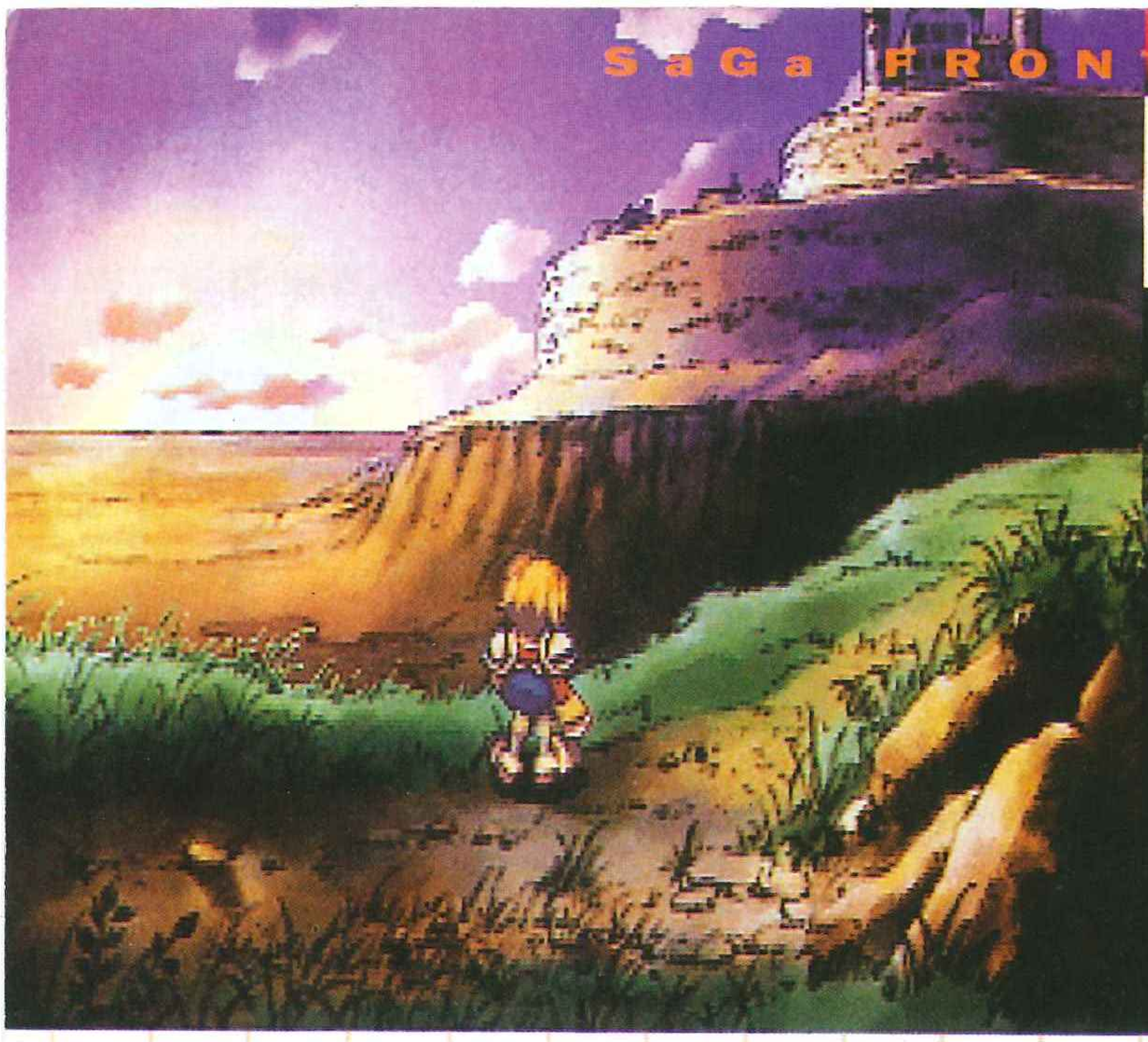


→打大魔头啦！



SaGa FRONTIER II

史克威尔RP
一大架





刷新前作印像，再展沙加英姿

SaGa Frontier
SaGa FRONTIER™ II

沙加 开拓者 2

再显传说的浪漫

机种：PS　厂商：史克威尔
类型：RPG　媒体：CD-ROM
发售日：99年春

现在这个时代，常会有大作的续作出现，在“超任”时代曾经风光十分的《浪漫沙加》也曾在PS上出过续作《开拓者》，但反响似乎不尽人意，且看这回吧！







看看公开的画面似乎没有较大突破，但小林智美先生那唯美的风格仍可由此窥见一斑，淡淡水彩的背景画面散发出独特的清新氛围，但愿它真正推出后会有进一步的改观。

绘画风格仍以幻想世界为

G军团中雄又蠢蠢欲动……

创造时代，改变历史的男子



如果你没对97年7月11日在PS上登场的前作情有独钟，如果你是个标准的“沙加”迷，相信不会错过本作。前以3DCG和独特的世界观为号召点的，但到了2代则将舞台设在正统幻想世界，视点变为2D，系统也被进行了修改，并没有继承前作的內容。但本系列的多重剧情系统仍存在着，且有着“特定时间诞生的人物故事”的特点。像这样的续作能否被大家所接受呢？也许前作未能造成轰动使SQUARE改变策略从系统入手，力求2代能重显SFC时代“沙加”的光辉，除了是一款“见证”时代的RPG外，更是部“创造”历史的RPG。

的系列最新作



古斯塔夫

[1220-1269]

被称为芬尼的王国的王子，其流着皇族的血，是将来王位的合法继承人。在“术”这种力量如此普遍的世界，7岁的时候便发现不能把持“术”之力，便被烙上不能者之印，与母亲一起被放逐至国外。除本作主人公外最重要存在的角色。身为王室的一分子，他是应该值得骄傲的，但“术不能者”的劣等感令他徘徊于两种情感下，性格日趋消沉……

回归2D摒弃3D！

本作改回2D表现方法，可谓与“次世代”所常用的3D方式有所不同，反朴归真啦！完成度很高的“画”映入眼帘，取代从前的CG画面(?)，据说极其美丽！




看可爱的人物们对在山路上对话，感觉很温馨。



舞台，你去继续编织这历史的画卷吧！



《那段往事》　南京　王

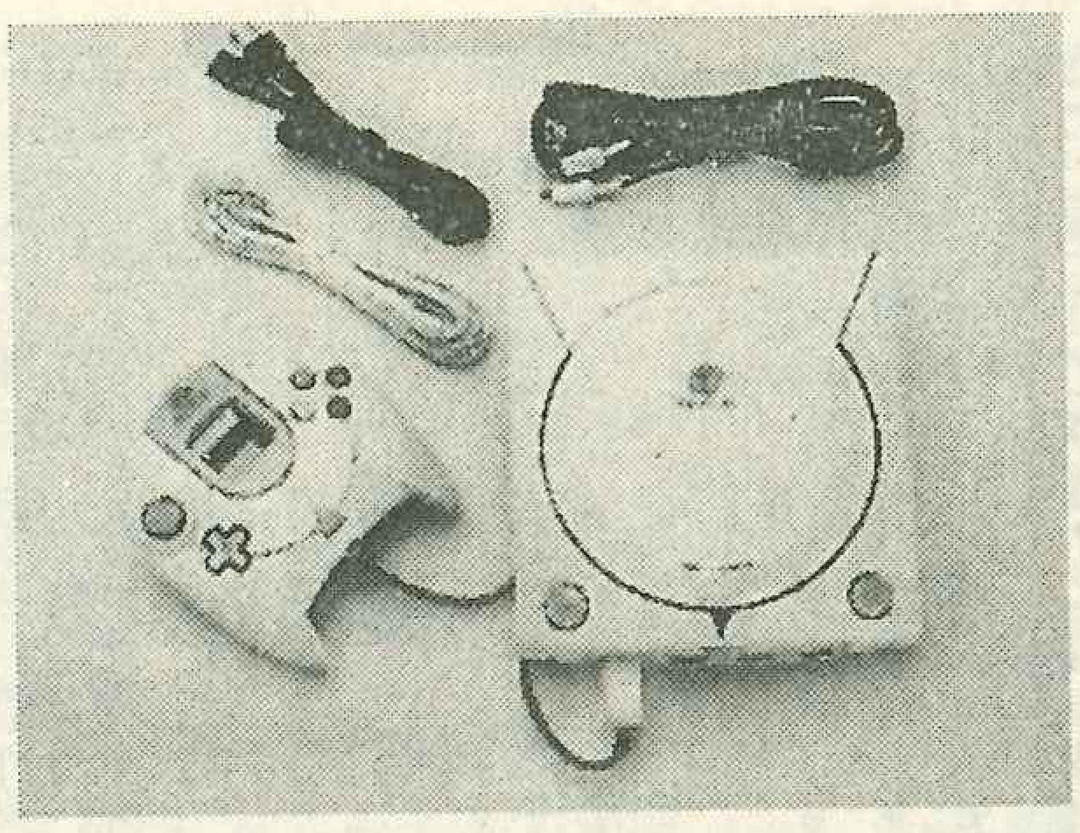
世间万象，疑幻疑真，请看——

传闻

——游戏业年末大骚动

游戏业界的传闻起源于玩友对自己所爱的期待，大家将自己美好的愿望告诉别人，由此产生了各种传闻。了解这些传闻的真像，也许会大喜过望，也许会心里的石头落了地，也没准会彻底失望。但了解了真像，事情才会更真实，期待之物才会更具体。

译/张凌志　责编/PERFECT PINSER



梦幻主机

DREAMCAST 预定于 11 月 27 日发售（当玩友看到本期时已经能领略其风采了吧）。虽然离发售日越近，它的机能我们越了解得多，比如 INTERNET 与通信机能等，但关于它的传闻也越来越多，下面我们就对这些传闻做直接的报导。

Q 关于 DREAMCAST 价格下调及其发售限定版的传闻真相是？

A “DC 在明年春天会降价！”这样的传闻在 5 月份 DC 的发布会上广为留传。世嘉的入交社长在被记者簇拥时曾不经意地说过“硬件在发售一年后会进行价格下调，这也算是一般的常识。”但另一种声音却是“没有这种计划（世嘉 CS 宣传部）。”看来近期是不会有价格的变动了。

另外，从在游戏展上露面的 DC 游戏以及其它迹象为根据，还出现了“发售限定版”和“海外版 DC 为黑色”的传闻，但世嘉方面的回答仍是“没有这种计划。”（世嘉 CS 宣传部）

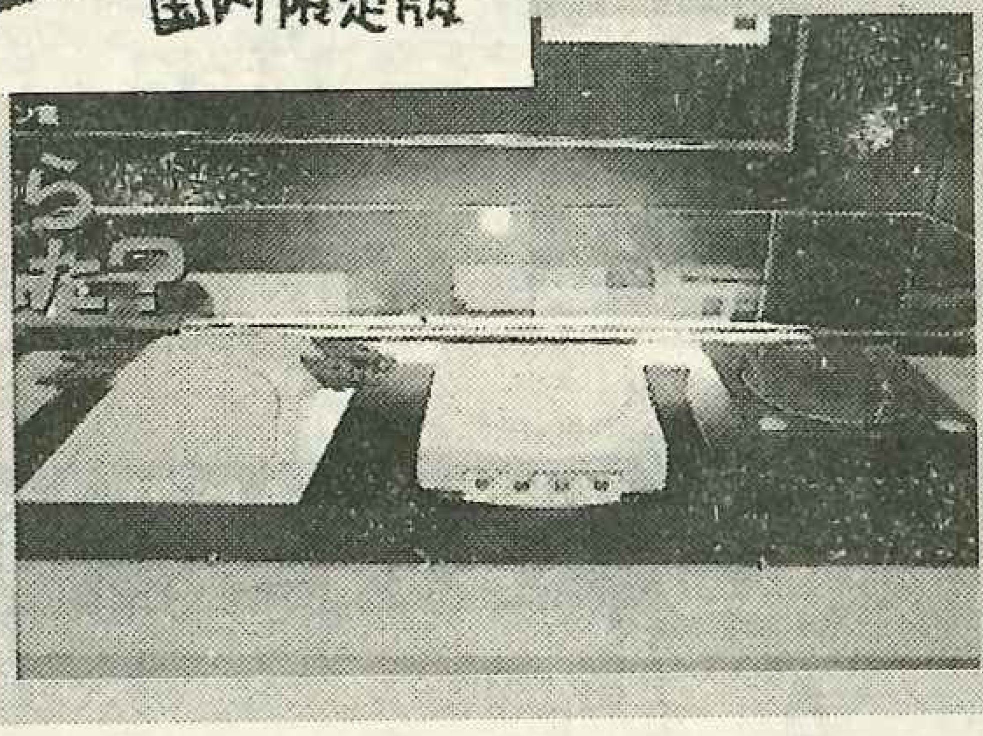
不过回想一下土星曾发售过的限定版，也许在不远的将来这一传闻将成为现实吧。



◀在东京 98 秋季游戏展广为传播关于价格和主机的传闻。



◀根据传闻画出的 DC 假想图就是这个了。海外版为时髦的黑色，日本国内的限定版则为银色，两个都想要啊……



▶世嘉展位中展出的 DC 试制品，右边那台黑色的试制品大概就是传闻的根源吧！



贵族的颜色

◀「平忠彦版」的超酷外形 DC，与之对应的是限定发售的透明土星，不错吧！

Q 土星的周边硬件在 DC 上能用？

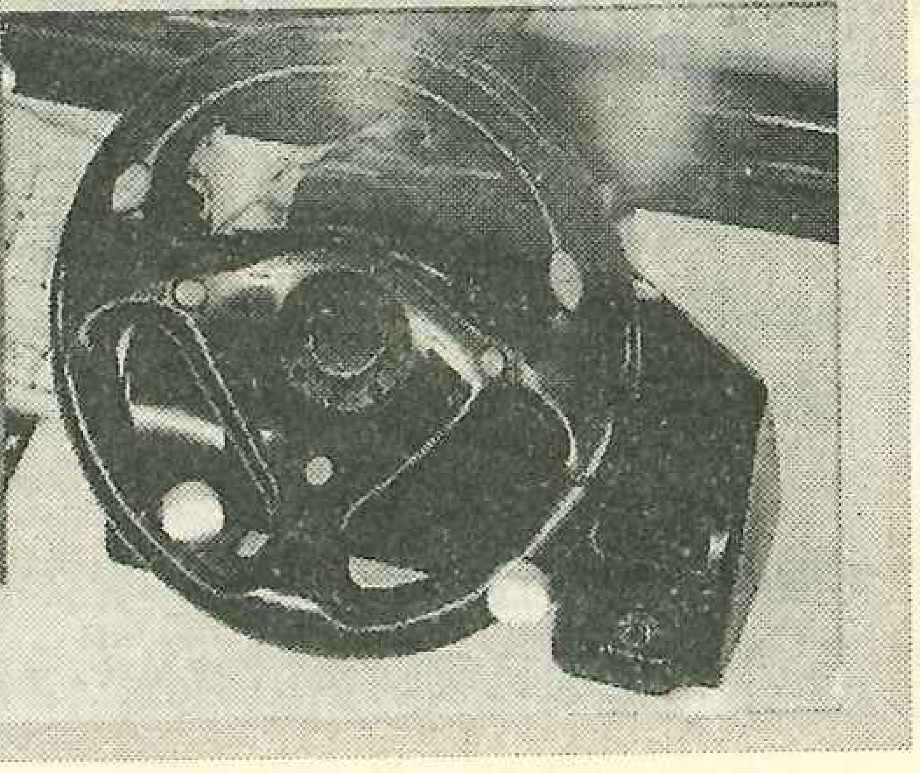
A “能够将土星的周边硬件同 DC 进行连接的装置将于近日发售！”如此理想化的传闻竟然也出现了。与此类似的是有传闻说“DC 的某些周边硬件同土星具有互换性。”如果真有这样的梦想周边的话，那可太让人高兴了。

“根本没有连接装置和互换性周边的发售计划！由于土星和 DC 在线路、数据格式、接口形状上完全不同，因此想进行那样的制作是很难的。”（世嘉 CS 宣传部）

看来，如此方便的周边硬件不过只是梦想而已。



▲这两个手柄虽然外形接近，但两者之间是没有互换性的。

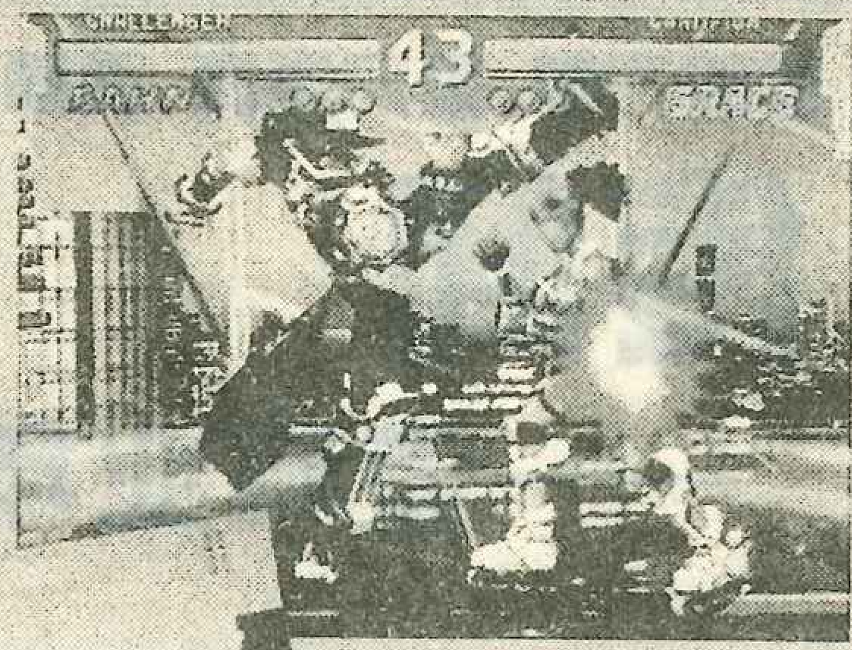


▼这么豪华的模拟控制器如果能用到土星上那就太好了。

「那个」游戏会发售吗？

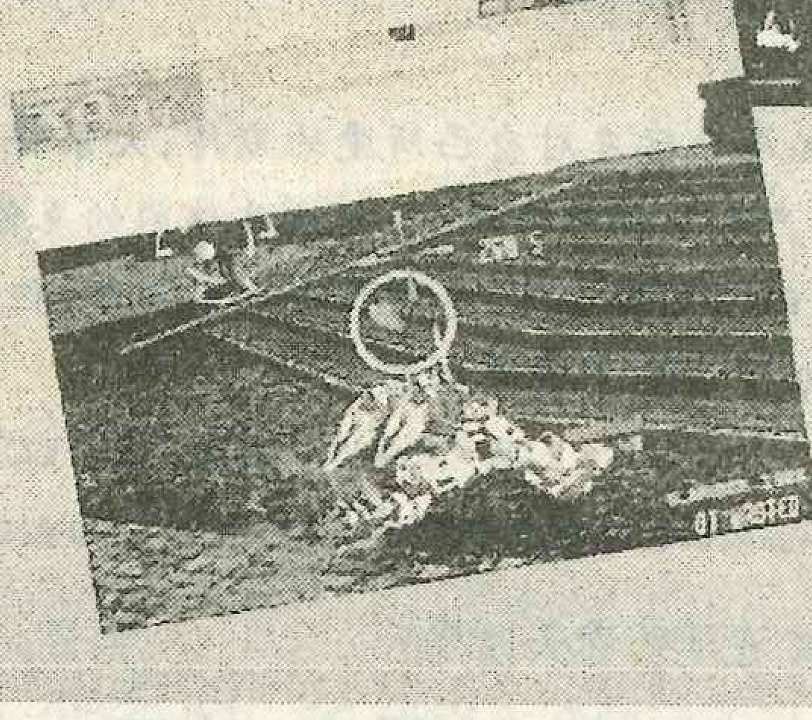
A　有传闻说街机上的大人气作“VR 射手 2”和“格斗之蛇 2”将会移植 DC，真的会这样吗？“目前还没有《VR 射手 2》和《格斗之蛇 2》的移植计划。”（世嘉 CS 宣传部）唉，真希望快些移植呀！与此同时，又有传闻说 DC 版的“电脑战机”虽能进行双人对战，但却难以进行四人对战……“现在回答这样的问题还为时过早。”（世嘉 CS 宣传部）

要是能在明年发售不缩水的 DC 版“电脑战机”就好了。





▶今年 5 月开始用于营业的《VR 射手 2·98 版》，在参赛国等方面对照法国世界杯做了各种调整。



▲虽然有传闻新作将加入各种附加要素，但实际上世嘉好象并未进行开发。

◀预定明年发售的这个游戏据称只能进行双人对战，如果能进行 4 人对战就好了。

“VF3 · 组队战”真的是两枚组吗？

A　有传闻说将和 DC 同时发售的“VF3 · 组队战”将以双 CD 登场。“与‘VF3 · 组队战’同捆销售的是收录了游戏‘伯克利计划’相关资料的资料盘（世嘉 AM2 研公共关系部）。”

看来这一传闻并非空穴来风，而且“伯克利计划”不正是在秋季游戏展上铃木裕刚刚发表的那个 RPG 游戏吗！另外，DC 上发售“VF4”的传闻已在网络上广为流传。不过得到的回答却是“没有这种计划（世嘉 AM2 研公共关系部）。”恐怕还是街机版会先行一步吧。



▼发表了 DC 用 RPG《伯克利计划》的铃木裕，到底是什么样的 RPG 呢，太让人感兴趣了。



▲“VF3 · tb”就够让人兴奋了，现在又有资料盘与其同捆发售，更想早点玩到了。

用 DC 能否浏览黄色网页？

A　用 DC 可以浏览 INTERNET 网页，这是 DC 有利的武器之一，但是会不会有人使用它去浏览黄色网页呢？这是每个父母都担心的问题。其实大家不用担心，使用 DC 浏览“DREAMCAST”主页时是不会连接到有黄色内容的主页上去的，而且大部分黄色主页也不容许未成年人浏览。在这个问题上请父母们放心。（世嘉 CS 宣传部）

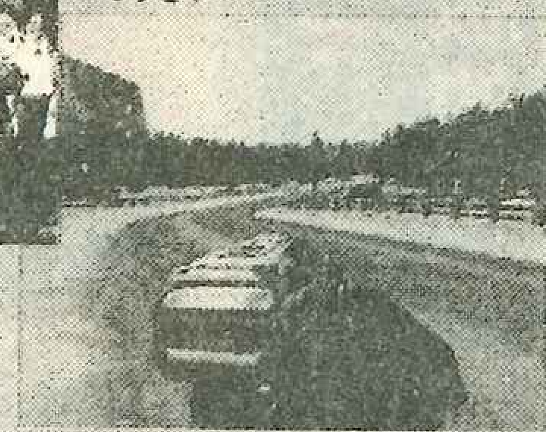
而中国的玩家则更加不必为这种事担心。

「世嘉拉力锦标赛 2」延期发售？「生物危机」则和主机同时发售？

A　什么？“世嘉拉力 2”推迟发售，与主机同时发售的将是“生物危机”，这样的传闻也在网络上出现了。据说是因为“世嘉拉力 2”的通信机能不太理想，现在正在进行尽可能细致的调整工作。“世嘉拉力 2”真的会延期发售吗？“不会延期发售。”（世嘉 CS 宣传部）看来这仍然只是传闻而已。



▲发售日还远未到来却已有人说要和 DC 同时发售了，一定是从性急的人那儿开始的传闻。



▼用和 DC 同时发售的模拟控制器来通信对战，一定会非常之爽！

“樱大战”与 DC!?

A　土星上的大人气作“樱大战”的续篇将出现在 DC 上，而且会利用 DC 的通信机能。对于这一传闻，世嘉方面的态度是，“虽然广井王子在东京游戏展的会场上作出了关于‘樱大战 3’的发言，但这还不是正式发表。”（世嘉 CS 宣传部）

不过广井王子应该不会出尔反尔吧!?





▲DC 版的《樱大战》也会在樱花盛开的季节发售吧！

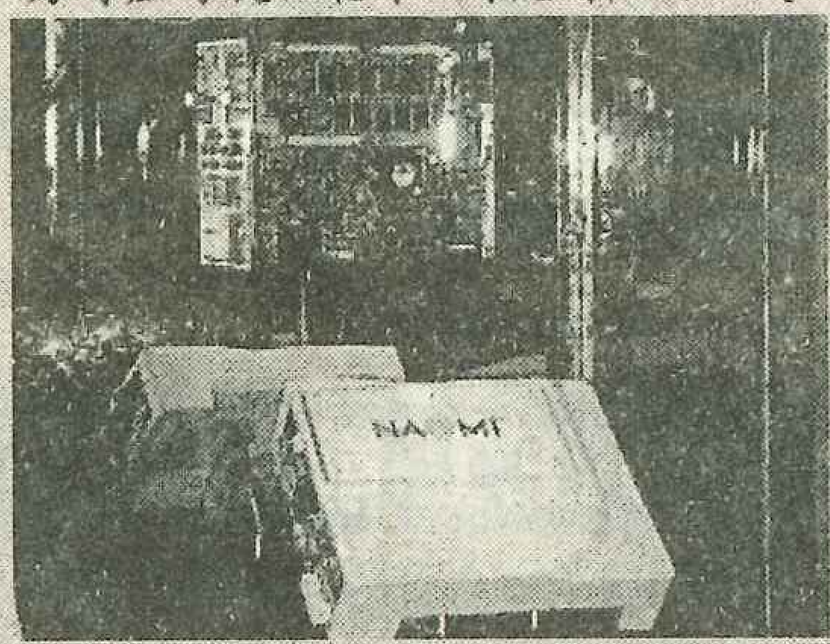
Q 关于业务用基版NAOMI和视记忆卡的传闻。

A 在秋季举办的AM展上发表了世嘉新一代的业务基版NAOMI已是尽人皆知的事了。由于NAOMI是能够与DC和可视记忆卡具有互换性的基版，因而相当引人注目。其间出现的传闻是"可视记忆卡游戏中珍贵的怪兽和宝物是可以在NAOMI中获得的。"对于这一传闻世嘉内部的回答是，"NAOMI和可视记忆卡连动的游戏模式正考虑于近期发表，敬请期待。"（世嘉AM2公共关系部）。

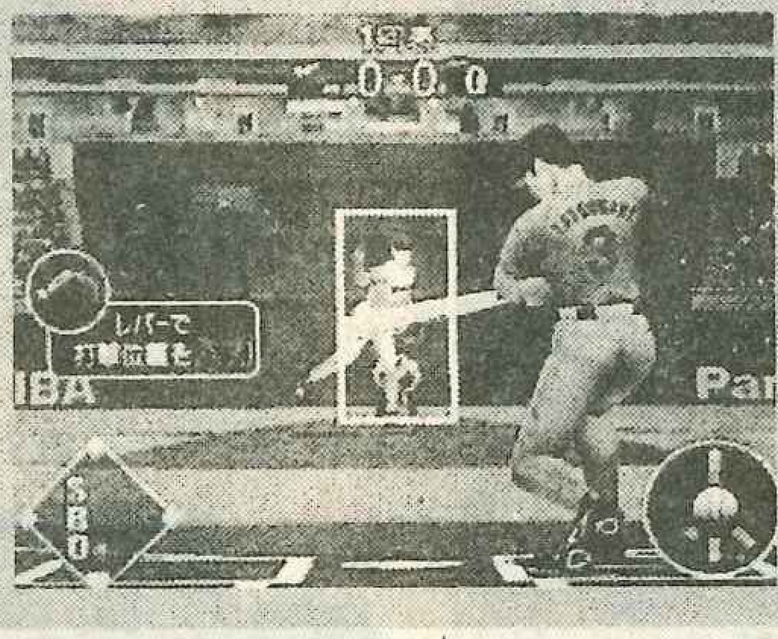
这么说公开可视记忆卡和NAOMI的连动性的具体内容已经是近在眼前的事了！让我们拭目以待吧！

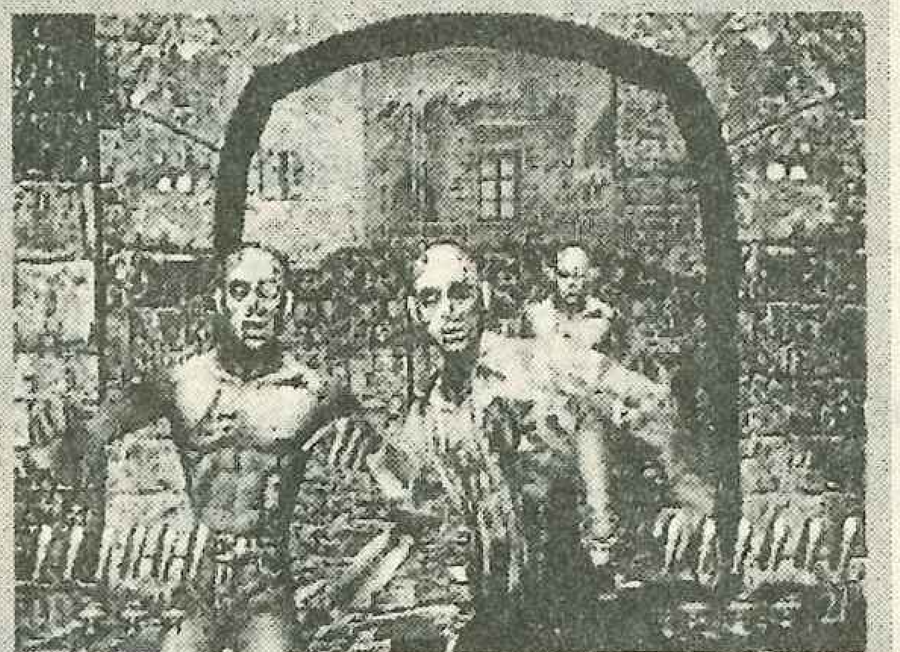


▲在AM展上发表的"NAOM"基板，因为对应可视记忆卡而相当引人注目。



▶只作了少许公开的"NAOMI"的内部结构。仅凭着能和可视记忆卡连接这一点，相信注意它的人不在少数。





▶把棒球选手的数据储存在可视记忆卡里再移至DC，点子很好，不是吗？

Q 在便利店也能买到DC?

A 在和DIGICUBE有合作关系的便利店都可以买到土星及其软件，那么这次的DC及其对应软件也能在便利店买到吗？"为了能在便利店进行DC及软件的销售，现在正在对其运作进行调整。"（DIGICUBE宣传部）在附近的便利店以预约的方式购入DC也是件很不错的事。

Q 可视记忆卡的自动售货机?

A 可视记忆卡可以进行游戏的重复写入，但写入的具体方法现在还未公开。传闻中的说法是"在DC的代理店中将会有专门进行可视记忆卡游戏写入的自动售货机。"但世嘉方面宣称"现在还未确定。"（世嘉CS宣传部）

如果真如传闻所说的话那就太好了！

Q 将会有各种颜色的可视记忆卡发售!!

A 根据现在公布的情况，预定销售的可视记忆卡只有白色和绿色两种颜色。但在DC发表时作为样品公布的可视记忆卡是黄色的。据此有传闻宣称"实际上会有各种颜色的可视记忆卡发售……。"相当让人振奋的传闻。

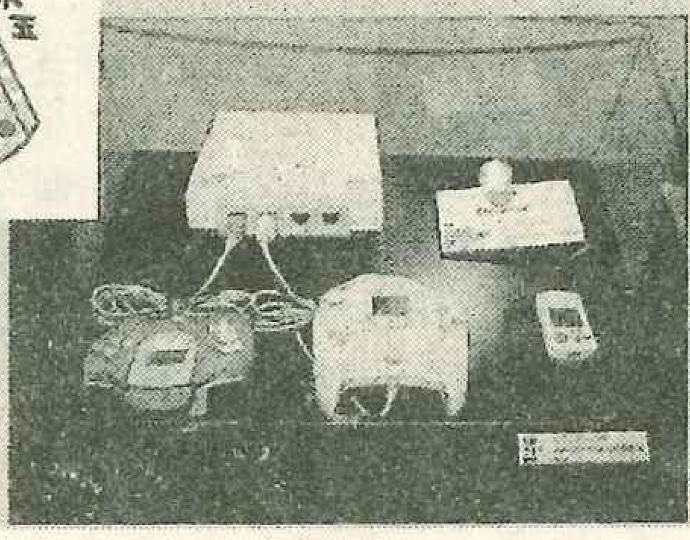
"现在还未确定。"（世嘉CS宣传部）世嘉方面的回答仍然是老调子。

既然说"现在"，那也就是说将来会有各种颜色的可视记忆卡发售啦！让我们好好期待吧。



五光十色

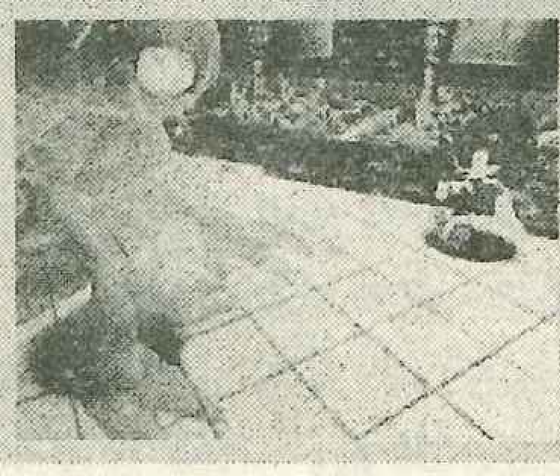
◀如果能有这么多色彩缤纷的可视记忆卡就好了！



▶在DC发表时展示的试制品，黄色和红色都给人相当不错的感觉。

Q 用可视记忆卡玩"索尼克冒险"!?

A "哥吉拉大集合"及其之后发售的"莫斯拉梦幻战争"和"加美拉梦幻战争"（均为暂定名）都是以怪兽为主题的游戏。针对这一现象，网络上出现了"将会有以育成索尼克为目的的可视记忆卡游戏发售"的传闻。世嘉方面的回答是，'索尼克冒险'正是作为可视记忆卡对应游戏开发的，在游戏中登场的奇异生命体'查欧'将可以通过可视记忆卡进行育成。"（世嘉CS宣传部）



虽然是对应索尼克的游戏，但育成的对象却是"查欧"，不知道所谓"查欧"到底是何种生物呢？

有关DC的其它传闻

Q.播放VCD和PCD的周边硬件会发售吗？

A.现在还未确定。

Q."SEGA AGES"会向DC移植吗？

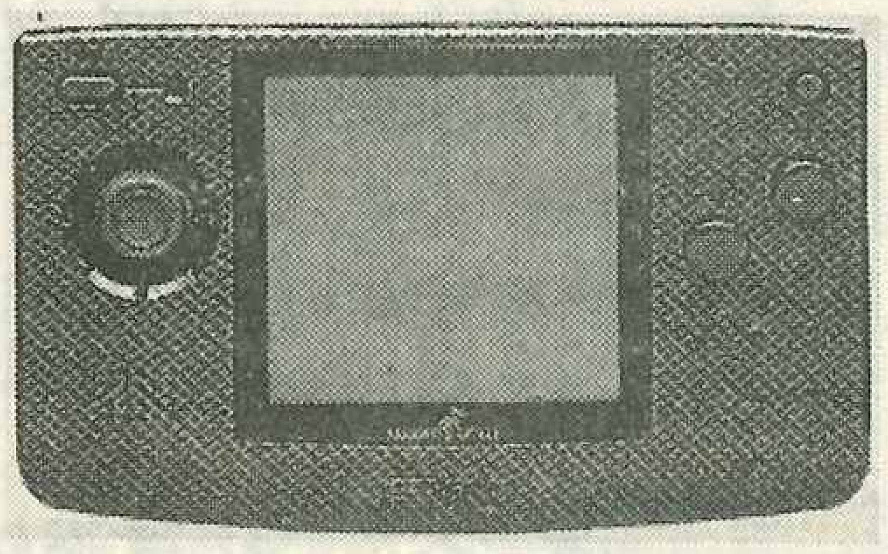
A.没有发售计划。

Q.DC的旋涡状标志是如何决定的？

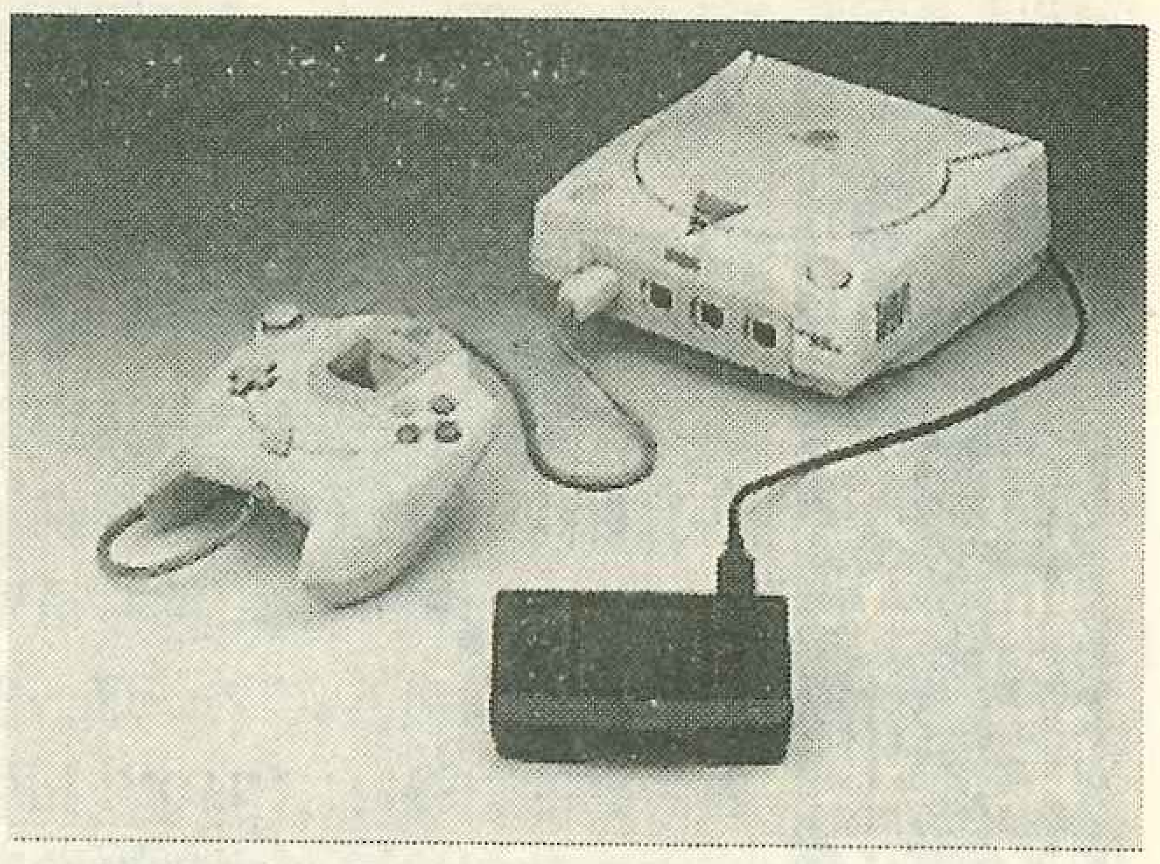
A.是由市场营销人员和公司内部会议决定的。旋涡状标点象征着扩张力和宇宙的无限广阔，代表了DC无限的可能性和人与人之间交流的扩展（详见本刊7期特稿）。

袖珍 NG

袖珍 NG 已经于 10 月 28 日发售了。其实在它发售之前我们就知道了许多情报，这次我们就以“与 DC 连接”、“主机有多少种颜色”、“有什么周边的设备”这三个话题进行报导。



袖珍 NG 中有个锂电池支持其内部的系统软件，有日历、星占等四个机能。已经预定要发售的软件有格斗、解谜等多种类型，而且袖珍 NG 最有利的武器就是与 DC 连接。这部主机已经于 10 月 28 日发售，价格只有 7800 日元（约合人民币 560 元）。



- 无线通信器
- 与 DREAMCAST 的互换性
- 内藏系统软件
- 有备份机能

Q NEO · GEO POCKET 能和 NEO · GEO 主机联接吗？

A　在 NGP 显示屏下方旋涡状的“P”标志有传闻将其理解为“这是为了体现 NGP 与 DC 有互联关系”，这是真的吗？询问本社设计师的结果是，“这完全是偶然的。”（SNK 宣传部门）

果真是这样的吗？连颜色都是相同的橙色，而且 NGP 也确实能和 DC 连动，这仅仅是偶然的一致吗？而且 SNK 加入 DC 的第一作就是“98 格斗之王”（暂定名）……

“有同时推出对应软件的可能性。”（SNK 宣传部门）

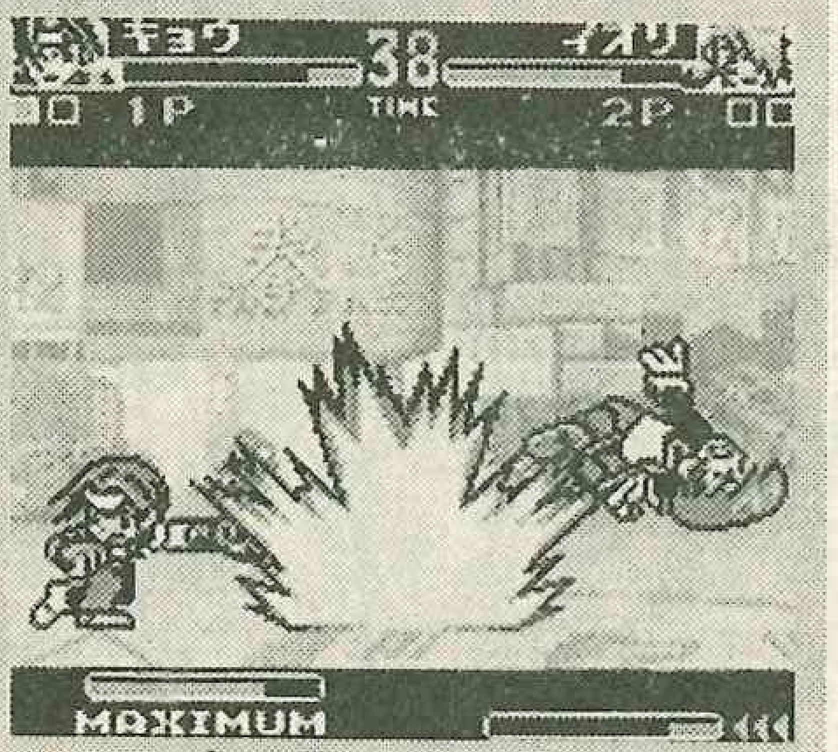
那么 NGP 能和 NEO · GEO 以及 NEO · GEO CD 连接吗？

“现在还没有考虑。因为为了迎接新的挑战，现在是以新主机为工作重心。”（SNK 宣传部门）

看来 SNK 现在还是执着于 DC。那么如同 NAOMI 和 DC 的连动一样，对于 HYPER NEO · GEO 64 和 NGP 的关系 SNK 是如何考虑的呢？

“现在还未确定。”（SNK 宣传部门）

如果真能实现和街机的连动的话，NGP 的前景应该说会更为光明。



▲SNK 参加 DC 后的第一作《格斗之王》（暂定名）。因为是可能和 NGP 有关联的游戏，所以倍受注目。



▶利用 NGP 育成角色，再通过 DC 和朋友对战，这一天的到来不会很久了吧！

Q NGP 发售前夕，彩色 NGP 发表，真意是？

A　10 月 10、11 日在幕张举行的游戏展中公开了 NGP 的彩色画面。在 NGP 发售前夕，这样做是基于怎样的意图呢？

“当然是为了表明将会推出彩色 NGP 啦。”（SNK 宣传部门）

确实，在游戏展等场合公开的彩色画面相当的引人注目，但其发售日和价格又如何呢？

“现在的计划是 99 年中发售。价格还未确定，但为了广大用户的利益，我们将以尽可能低的价格推出。”（SNK 宣传部门）

真是可喜的消息。但之前发售的软件能在彩色 NGP 上玩吗？同时有传闻说彩色 NGP 将自带照明灯。

“所有发售软件都对应彩色 NGP，因此请放心购买。至于是否自带照明灯，目前还没有听到这种意向，不过还是有这项功能比较好吧！”（SNK 宣传部）

如果玩家有要求便会予以考虑吗？因为是相当方便的功能，希望 SNK 社内能好好考虑。

Q 无线通信的可能性是？

A　NGP 最引人注目的周边应该说是无线通信用装置了。使用它可以在 10 米半径内实现无线通信对战。

“实际上《何处不麻将》就有可能利用这一机能。”（SNK 宣传部门）

这样说来如果恰好在公共汽车里碰上了也能马上进行对战了？

“当然也有这种机会了。”（同）

太有吸引力了，那么什么时候发售呢？

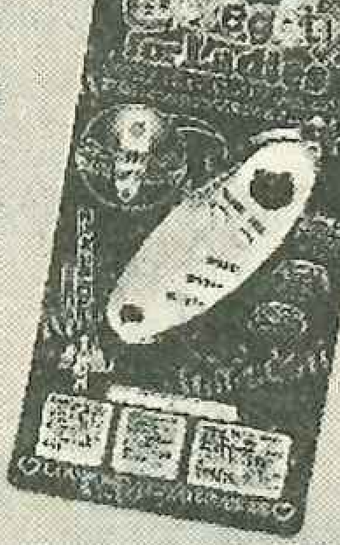
“现在还未定。”

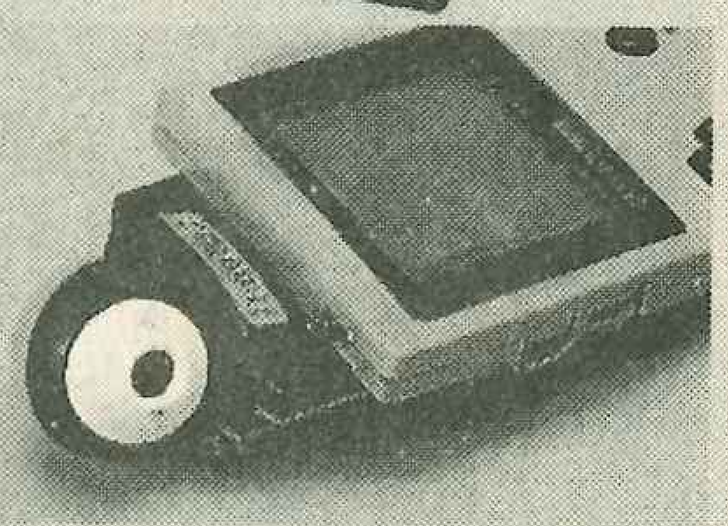
什么？又是这种话，真的是还未决定吗？

“差不多吧，不过也许年内就会推出。”（同）

哈！没想到会有这种意外的消息入手，等着发卖吧。

图注：持有 Love gety 的两个人在接近时这个小玩意就能做出反应，相同的道理 NGP 也能进行无线通信对战了。

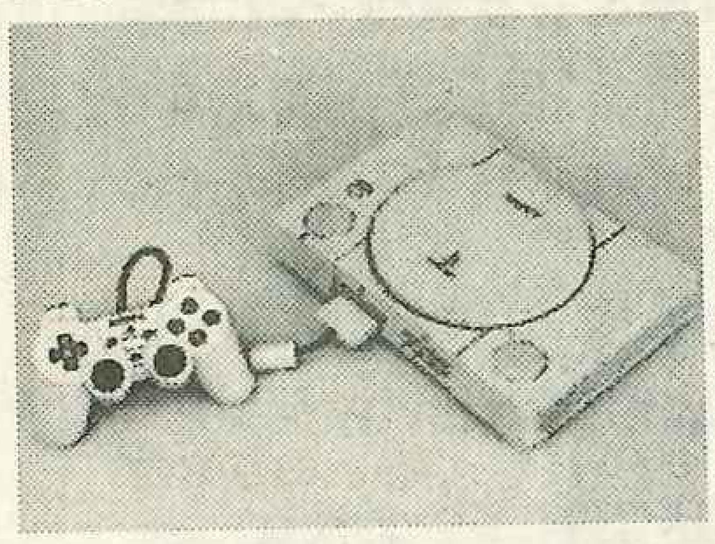




▲作为 GB 周边硬件发售的“袖珍相机”，对应 NGP 进行类似开发的呼声很高。

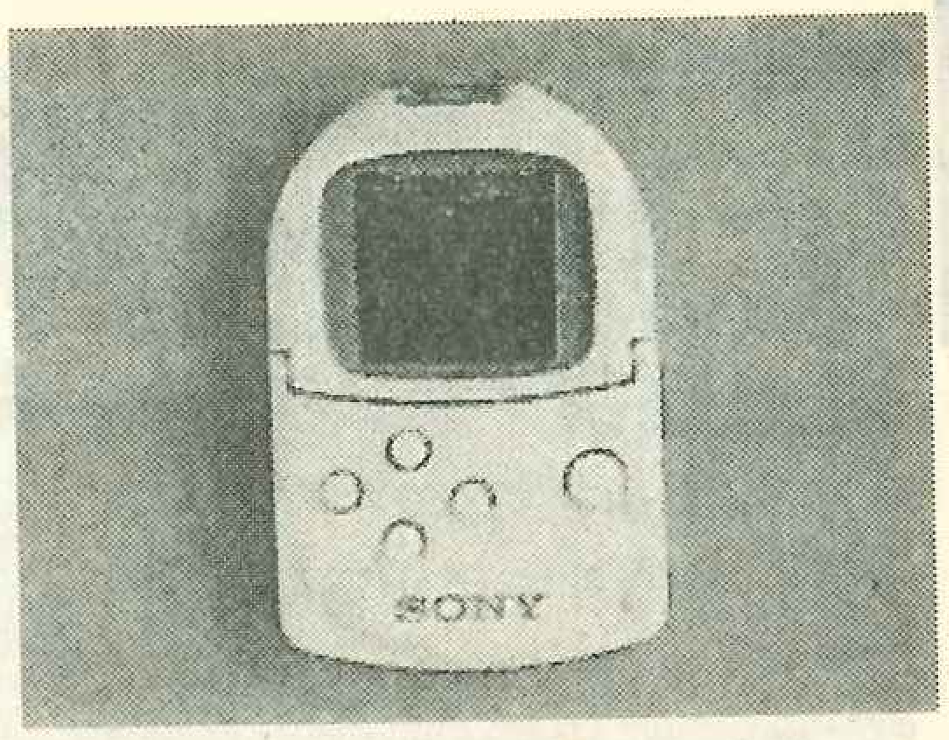
PLAY STATION

PS 在发售 4 年之后，进入了它的巅峰时期，关于它的传闻不多。不过，比较值得注目的



并非是这台次世代主机，而是在东京游戏展上露面的“POCKET STATION”，下面就以它为中心为大家介绍。

POCKET STATION 与其他便携式游戏机有一些差别，它利用 PS 游戏的数据进行游戏。平常可以当作存储卡来用，当 PS 游戏中有附赠的迷你游戏时，就可以用它来玩了。另外，它可以用红外线通信机能进行数据交换。它的价格在 3000 日元（约合人民币 210 元），预定在 12 月 23 日发售。



- 同记忆卡一样使用
- 与 PLAYSTATION 连动
- 用红外线通信机能进行数据交换
- 搭载 32 位 CPU

Q PS 的后继机种真的会推出吗？

A 很早以前就在传闻中出现的 PS 后继机种被心急的人命名为“PS2”，但实际开发工作在进行中吗？直接询问 SCE 的结果是，“虽然正在进行研究开发，但现在还处于具体内容一切未定的状态下……”（SCE 宣传部门）

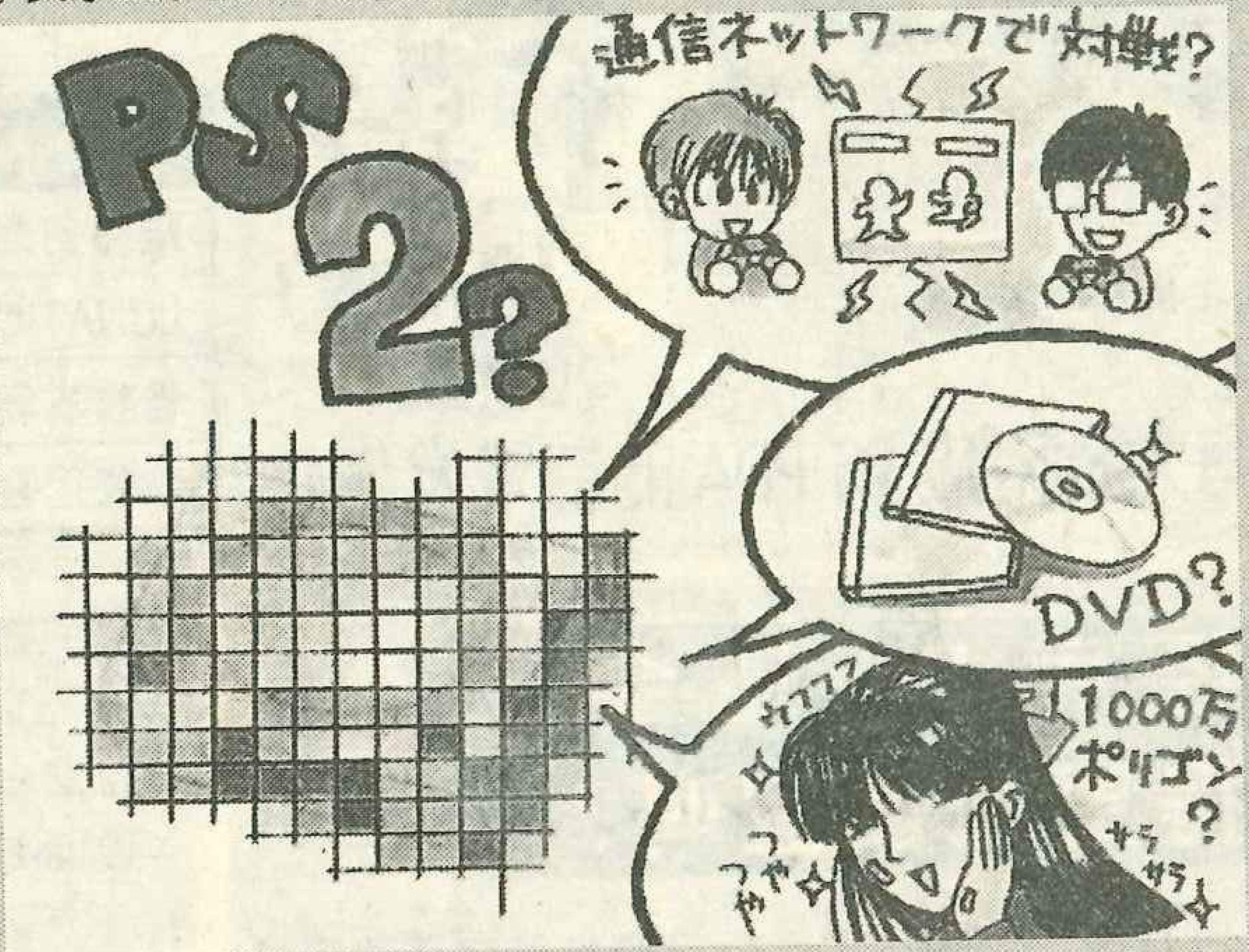
模棱两可的回答，略大于或等于无可奉告，详细情况仍是一切未明。不过 SCE 的主页上已经发布了有关后续机种开发的募集广告，因此 PS 后续机种的存在已不能说只是传闻了吧！由此可以判断后续机种的开发人员已经开始集中，大致的规格也在确定之中！

“PS 后续主机公开时也一定会像 PS 的 PDA 一样在游戏展上大肆宣传的。”（SCE 宣传部）

对于善于让大家吃惊的 SCE，我们好象只有静静地等待正式消息了。面对热情高涨玩家们，SCE 发表了如下的言论：

“以现在世界上的 4000 万 PS 用户为主，为了能让尽可能多的人充分享受乐趣，我们将力图使 PS 变得更加有趣更加好玩，请进一步的期待今后的 PS。”（SCE 宣传部）

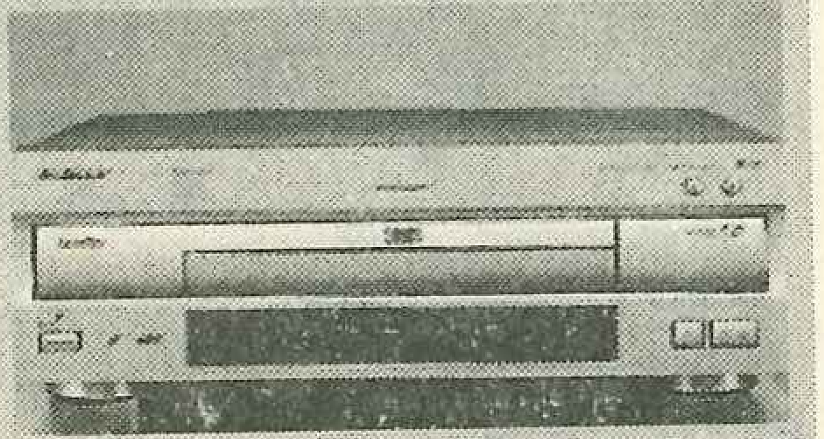
由此看来因为有活跃十足的现役主机的存在，现在讨论后续机种还为时过早，只有再等下去了。



随着 PS2 各种传闻的出现 对其期待度也是直线攀升

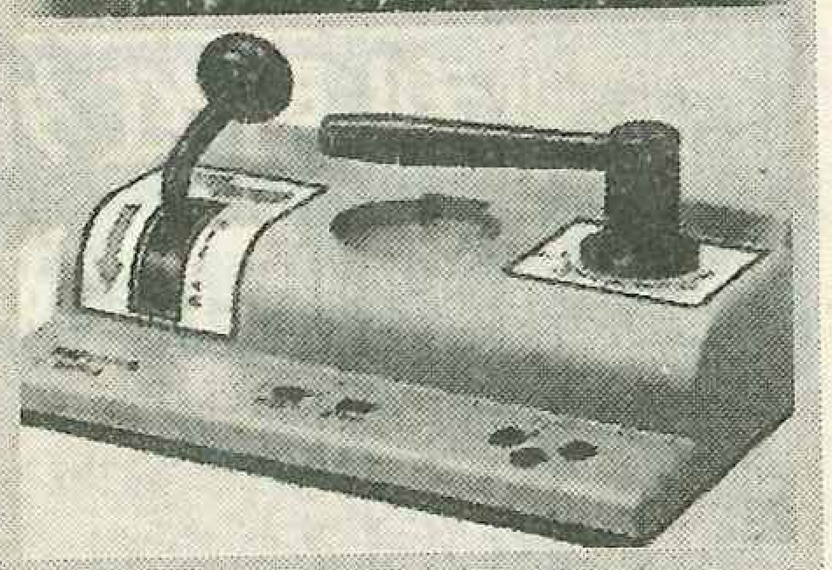
Q 新主机和 PS 的周边硬件有互换性？

A 在关于新主机的传闻中出现的最多的就是“对应 DVD”了。是因为 SONY 相关网页上曾提到过 DVD 吗？“无可奉告。”（SCE 宣传部）



这一回答也是预料之中的事了。那么最近还有传闻说新主机与 PS 具有周边硬件的互换性，这是真是假呢？“无可奉告。”（SCE 宣传部）

又是这种回答，但如果这一传闻属实的话，对于新主机的期待度一定会更加高腾了。



▲专用控制器也有互换性吗？

以前的全能用

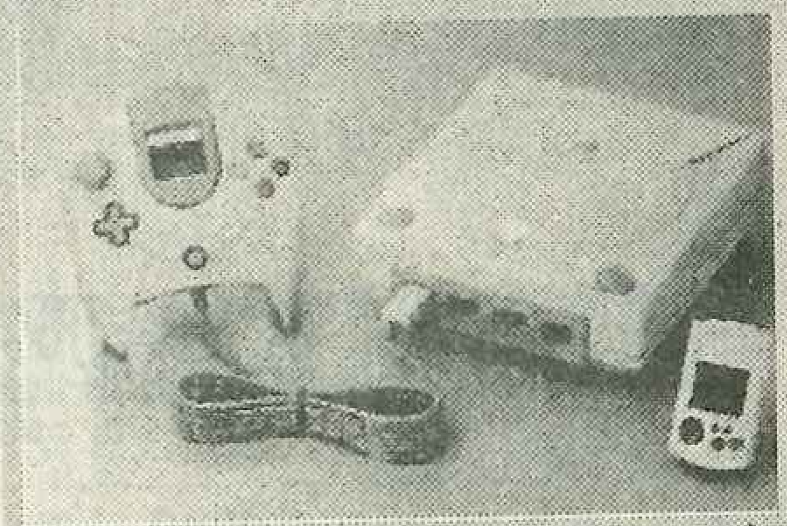
Q 多边形数 1 千万？

A 在业界有传闻说“PS 后续机种的多边形数将达到 1 千万！”就连业界公认的强力基版 Model 3 可能表现的多边形数也只是 100 多万，而 PS 的后续机种竟是其 10 倍。对于这一传闻的回答是“无可奉告。”（SCE 宣传部门）

看来传闻不过是传闻而已，但假设传闻属实的话，与 11 月 27 日预定发售的 DC 的 300 万多边形相比，PS 2 实在是太恐怖了。

DC 的三倍以上？





▲Model 3 为 100 万多边形，单纯加以考虑的话，PS2 将是其 10 倍！这样的传闻内容到底可信吗？

Q Pocket Station的情况怎样呢?

A 重量不过30克的小巧机体却能用来玩便携式游戏，这就是Pocket Station。Pocket Station的发售日是12月23日,这一天有什么特殊的意义吗?"圣诞节的前两天,又逢日本天皇的生日，而且23日前后有许多对应Pocket Station的软件发售，因此在23日发售Pocket Station是再合适不过了。"(SCE宣传部)

作为圣诞节的礼物带给大家,确实是个好点子。另外,Pocket Station内藏年历，因而具有实时性的游戏也能进行制作了吧?

"正是这样，使用这一机能将会制作出让人充分感受实时性的游戏。"(SCE宣传部)



▲通过和PS连接可以像一般记忆卡一样进行使用。

▼"古惑狼3"中附带的PDA对应游戏为"无所不在Crash君"。Crash会进行吃饭，洗澡,跳舞等各种动作。



年末会有大批对应PS PDA的游戏发售!

Q 会否有各种颜色的Pocket Station出现呢?

A 现在的PS记忆卡有各种各样的颜色，因此Pocket Station也会有各种颜色以供玩家选择吧?现在公开的颜色只有2种,今后会怎样呢?一定会发售其它颜色的吧!

"目前正在筹划中。"(SCE宣传部)

色彩鲜艳的记忆卡





▲像照片中给出的全彩记忆卡一样，会有全彩色的Pocket station推出吧!

Pocket Station主要对应软件	
最终幻想Ⅷ	街霸ZERO 3
LUNATIC DAWN Ⅲ	古惑狼3·徒步世界一周
怪物农场2	I.Q FINAL
口袋迷宫	玲珑夏威夷女装

Q 经后PS还会变得更加便宜吗?

A 去年11月13日,加带振动手柄和SOUND SCOPE功能的PS从以前的19800日元降价至18000日元。从下表可以一目了然的看出PS逐渐降价的轨迹，这样推算目前的PS差不多又该降价了吧。抱有这种想法的人相当之多，其中有人已经开始相当自信的发表自己的推理了，"12月3日PS将会迎来发售4周年纪念,在这一天降价将是相当有力的举措。"(日刊杂志记者)

这好象是很有道理的说法吗?那么问问SONY的官方人员吧，"目前还没有这种具体计划。"(SCE宣传部)

看来玩家们的思路确实有些超前了。不过试想现在的价格相比发售时要便宜20000日元以上，这已经是件很幸福的事了。

商战的激烈情形一目了然

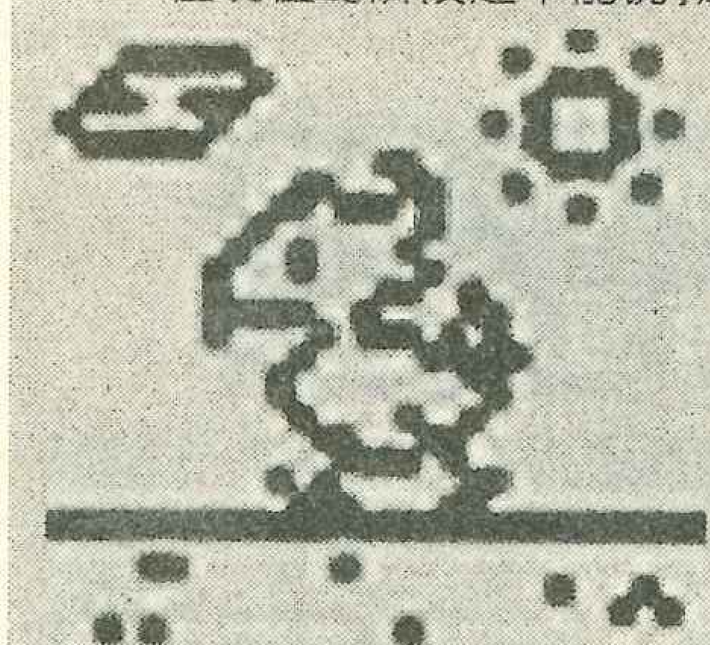
PS价格变动及各方相应动向			
94.12.3	39800日元	94.11.22	世嘉土星发售
95.7.21	29800日元	95.6.16	土星降价至34800日元
96.3.28	24800日元	96.3.7	土星降价至20000日元
96.6.22	19800日元	96.6.23	N64发售
97.11.13	18000日元	98.11.27	DC发售

Q 『FF 8』将对应Pocket Station?

A 在期待新作排行榜上排行第一的年末超大作RPG"FF Ⅷ",竟然是对应Pocket Station的游戏。这一次介绍的画面是陆行鸟奔跑的场面。难道可以通过Pocket Station进行陆行鸟的游戏吗?

"在现在的阶段还不能说,这是秘密。"(史克威尔宣传部门)

众所期待的游戏中又掺入了Pocket Station的成份，让我们今后在期待"FF Ⅷ"新情报的同时，也留心一下Pocket Station的消息吧!



▲充满童趣的画面。

Q 利用红外线通信机能到底能做些什么呢?

A Pocket Station的另一特征是红外线通信机能，使用上部的传感器就能进行各种各样的数据交换。那么具体说来，就是可以与朋友们进行最高纪录的互换吗?

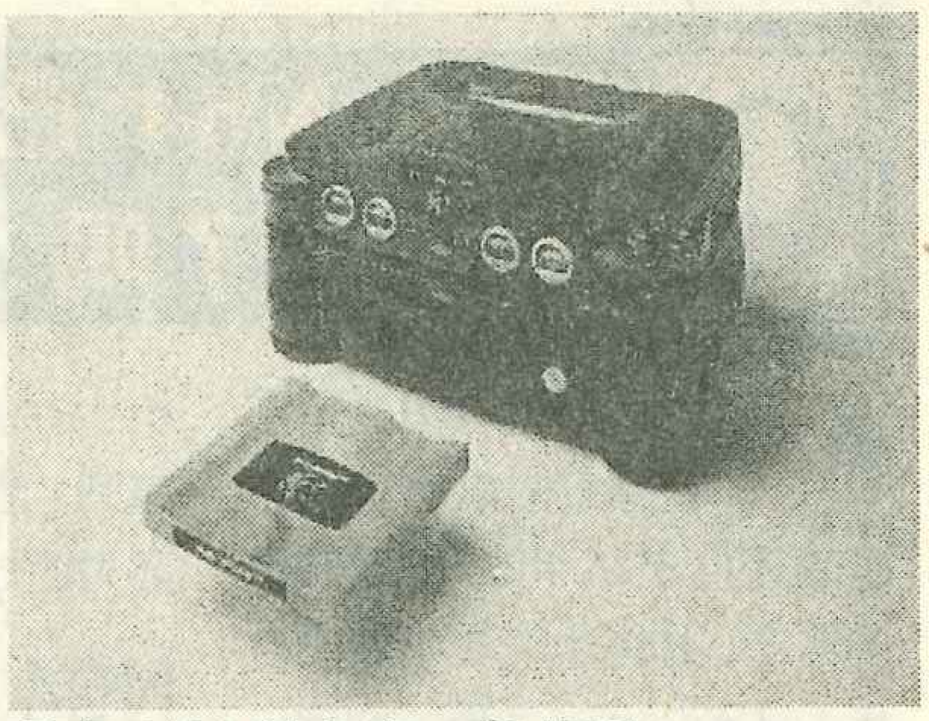
"当然，现在正向着这个方向努力。"(SCE宣传部门)

任天堂

特立独行的任天堂给业界提供了无数有趣的话题，最近关于“口袋妖怪”的话题又特别多，而且最近又制造并发售注目度非常高的彩色GB，下面我们来看看关于任天堂的传闻。



自从FC时代就开发了可以读写的磁碟机系统的任天堂，目前又独自在开发新的磁碟机，这就是传闻已久的“64DD”。目前只知道“64DD”与“N64”本体同样为黑色的基调，使用专用的双面磁碟，每张磁碟有64Mb(合8MB)的大容量，磁碟机的内存达32Mb(合4MB)。



- 与N64组合在一起使用
- 可以读出磁碟中的数据
- 磁碟的容量为64Mb
- 可以读入32Mb的数据

Q 真的是好事多磨吗？明年64DD是否会如期推出呢？

A 使N64更加Power up的64 DISK DRIVE，通称64DD。将N64和64DD相组合就能发挥出N64最大限度的能力。但从97年64DD发表至今已经过了相当长的时间，其间发售期4次推迟（参看右表），确实已经让人有些忍无可忍了。今年8月发表的消息是99年6月发售，这次能让人相信吗!?

“现在正如发表时所说的，预定6月发售。”（任天堂宣传部门）

虽然话是这么说，但三次的相信等来的却是四次的延期，明年6月这个时间仍然让人怀疑。

“请放心，我们正以明年6月为目标努力着！”（任天堂宣传部门）

相当强硬的话语，好像这次可以放心了。但8月份发表的延期理由和上一次一样是由于软件开发的迟缓。“硬件本身早已开发完毕，处于随时都能发售的状态下。”（任天堂宣传部门）

看来确实只有软件方面的问题了。为了充分利用能够写入的机能，其软件的开发是要付出相当的劳动的，而且原定98年举办的任天堂最大的宣传活动“任天堂64 Space World”也移到了64DD发售前的99年5月。这样看来对于64DD的问题真的可以放心了。



▲下一次的Space World之后，64DD该出现在我们身边了吧！

64DD延期计划

96.6:97年发售计划发表

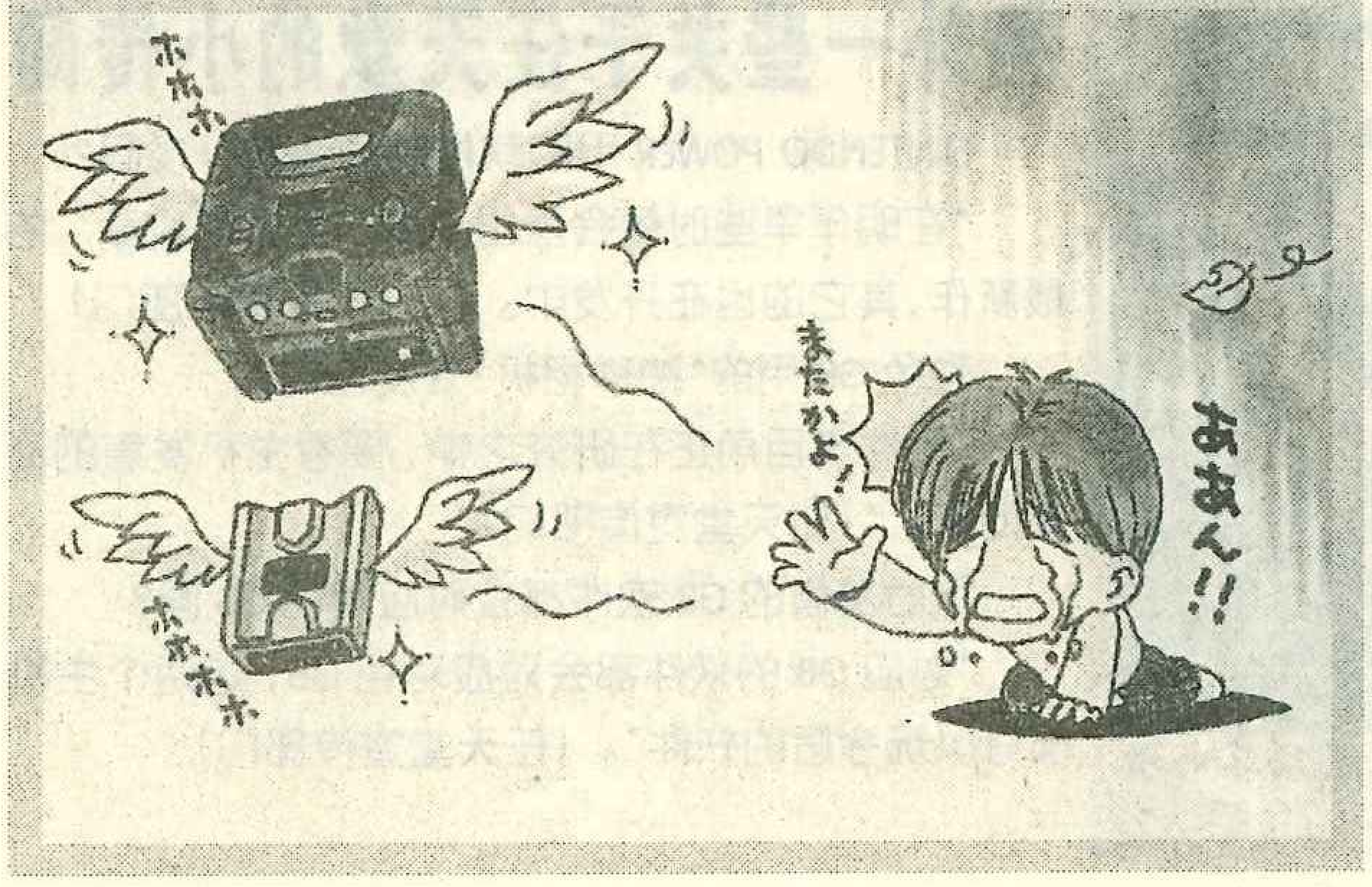
97.5:延期至98年3月

97.11:延期至98年6～7月

98.4:延期至98年冬

98.8:延期至99年6月

不断的推迟，不断的延期……
但愿64DD能在明年如期推出，为任天堂摆平信任危机。



Q 明年与64DD一同发售的软件会是哪些呢？

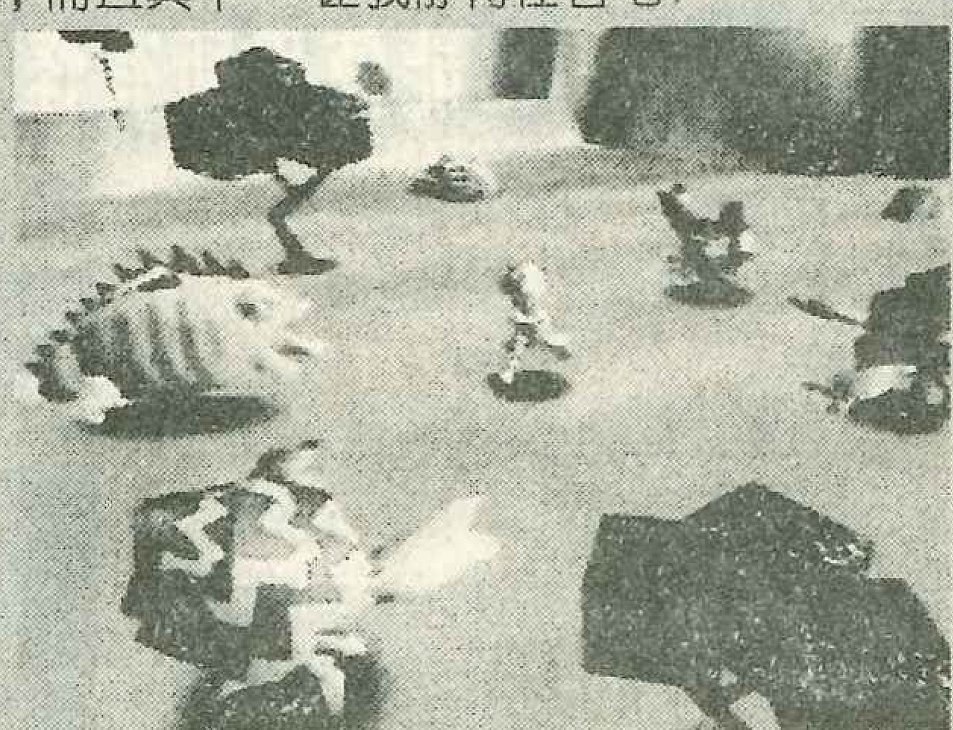
A 蕴含着无限可能性的新硬件64DD，其同时发售的软件以及其后的对应软件都非常的引人注目，现在它们的情况怎样呢？

“‘马里奥艺术家’系列3～4款，其它游戏2～3款。”（任天堂宣传部门）

数量很可观呢，而且其中“马里奥艺术家”以外的2～3款游戏很惹人注意，其中一款有可能是“mother 3”！很振奋人心吧！

“有没有‘mother 3’现在还未定。另外，不仅是已发表的软件，其它未发表的软件也有可能一同推出……”（任天堂宣传部门）

难道任天堂还有什么秘密武器吗？在发售时间表上从未出现的软件也会忽的一下和64DD同时推出吗？难道是那个宫本茂和系井重里共同开发的“卷心菜”（暂定名）吗！让我静待佳音吧！



▲总不见新情报公开的大作——“MOTHER3”。下一次的新消息要等到什么时候？

Q 难道N64已经不会再降价了吗?

A 主机降价销售现在已成了极普通的事情，也许是受近几年PS和SS数次降价的冲击，N64也两次下调了价格。其实在N64发售之初就已经是低价位的设定了，再经过两次降价，几乎减至了当时发售价的一半。

按照右表分析，任天堂平均1年降价一次，这样说来N64明年还会降价吧……“现在还没有这样的计划。”(任天堂宣传部门)

这样说来N64下次的降价也许会配合明年64DD的发售吧。看来现在考虑降价问题还为时过早。

N64的削价历史

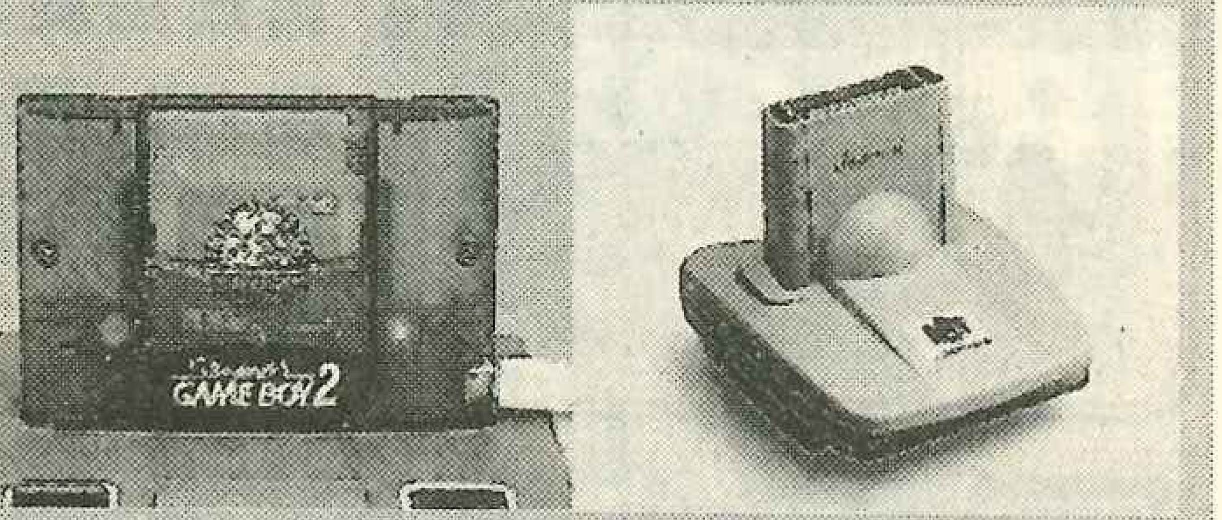
96年4月23日
——25000日元
97年3月14日
——16800日元
98年7月1日
——14000日元

Q 能使GB软件在N64上使用的Super Game Boy 64会出现吗?

A 既然能在SFC上充分享受GB游戏的乐趣，那么N64也应该能用来玩彩色GB上的游戏吧?话虽如此，但实际上会是怎样呢?

“作为开发工具，SGB 64已经开发出来了，但相比经过N64的电视画面，彩色GB的液晶画面更漂亮，不过如果用户在这方面的期待很高的话，也还有登场的可能性。”(任天堂宣传部门)

看来并非完全没有可能。



▲能把《口袋妖怪》用N64的画面进行游戏的64GB pack和SGB2，如果能把两者融合在一块儿……任天堂希望通过GB的提携以及“塞尔达64”的发售可以令N64尽快地走出低谷。不过，面对强势的PS和强大的DC他能够成功吗?

Q 通过NINTENDO POWER进行GB软件的写入?

A 在NINTENDO POWER发表之初就出现了相应的传闻。考虑到GB迄今为止的高度渗透性和人气，以及业已形成的丰富软件资源，这一计划也就越发显示出了它的重要性。而且能使用原来所有软件的彩色GB也即将推出，不知任天堂方面作何考虑?

“现在正在为导入这一计划进行着各种准备工作。”(任天堂宣传部门)

看来到其真正实现还要花相当的时间，再忍耐一下吧。



▲也许有那么一天连锁店中的N POWER也会对应GB。

Q N64的扩张记忆体真的会发售吗?

A 有传闻说用于增加N64 RAM容量的扩张记忆卡将会单独发售……

“在美国将会有单独的扩张记忆体出售，不过在日本计划和64DD同捆发售。”(任天堂宣传部门)

这也就是说要等候到明年6年64DD现身时登场了。



▲这是插入扩张记忆体的位置。

Q NP的使用费是否会降低?

A NINTENDO POWER用于向专用卡带写入SFC游戏。因为专用卡带的价格相对高昂，因此NINTENDO POWER的使用费今后会不会有所降低吗?

“有这种可能性。”(任天堂宣传部门)

Q 有关“超级玛利奥RPG”?

A 稍早一些时候在“ファミ通”等游戏杂志上刊登过的“超级马里奥RPG 2”的制作人员募集广告，不知道后文如何呢?

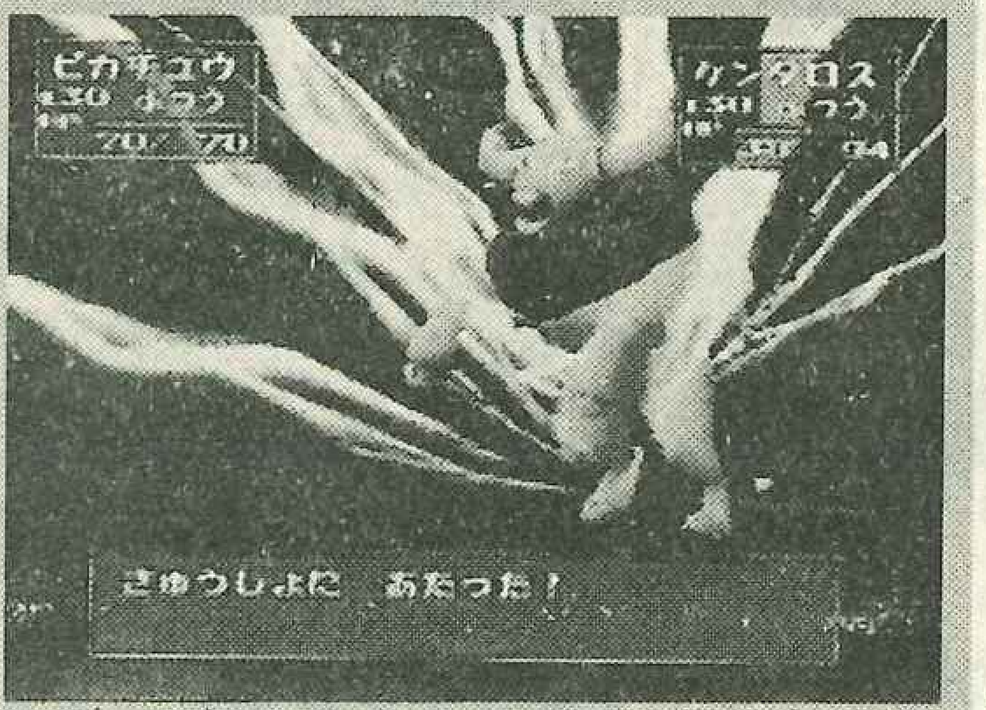
“集结了各种类型的人材，而且已经有了各种各样的初步计划。”

Q 准备推出能使用所有怪兽的“妖怪竞技场”?

A N64第一个《口袋妖怪》关联软件《妖怪竞技场》将推出新作，这是真的吗?

“当然，开发正在进行中。但发售日及内容都还未确定，使用卡带还是碟片为媒体也未确定。”(任天堂宣传部)

看来推出新作是确定的了。如果可能的话，希望在《妖怪竞技场》中不能使用的怪物此次能够全部登场。



▲希望在续作中能使用自己培养的所有怪物。

另外一些关于任天堂的小传闻

NINTENDO POWER用的软件目前还在开发吗?

“在明年早些时候会推出一款‘火炎之纹章’的最新作，其它的也在开发中。”(任天堂宣传部门)

彩色GB用的“袖珍相机”会发售吗?

“这件事目前正在研究之中，要看主机发售的动向而定。”(任天堂宣传部门)

今后发售的GB软件都会对应彩色GB吗?

“对应GB的软件都会对应彩色GB，这两个主机都可以玩今后的软件”。(任天堂宣传部门)

关于软件的 种种传闻

“这个游戏在年内不会发售了”、“那个大作的续篇××公司已经在秘密地进行开发了”，这样有趣的传闻充斥在游戏界。许多传闻使玩友产生了疑问，而疑问的焦点多数集中在软件上。至于可信度嘛，当然不一定都很高啦。下面我们就一些大小传闻，来看看厂商们是怎么回答的。

Q 大作到底落户谁家？『DQ 8』将登场DC？

A 自从发表以来就一直在“ファミ通”的期待新作Top30上占据上位的“DQ Ⅶ”，人气游戏在发售前都会被各种传闻所笼罩，“DQ Ⅶ”正是其中之一。但是就在“DQ Ⅶ”的相关情况尚在一点点透露的过程中，传闻的内容却产生了质的飞跃——“DQ Ⅷ”将在DC上制作！这样一个极具冲击力的传闻开始流传开来。可以认为这是基于“生物危机”、“格兰蒂亚”纷纷推出续作而出现的传闻。但是堀井先生一直对“DQ”系列珍爱有加，其每一作的制作周期之长也是很出名的。从这一点考虑，以上传闻的可信度非常低。

“全部还处在未定状态下。一方面“DQ Ⅶ”还未完成，同时全会社都在竭尽全力地进行“DQ Ⅶ”的相关工作，因此对于续作实在是无可奉告，当然其对应主机更是未曾决定的事。”（艾尼克斯宣传部）

看来确实如此。

“但因为是未定，所以并不能说在DC上制作“DQ Ⅷ”的可能性为零。”（艾尼克斯宣传部）

意味深长的回答，看来“DQ Ⅷ”是要等到“DQ Ⅶ”完成之后才能提到桌面上来。

ENIX用于回报玩家的超大作



▲“DQ Ⅷ”虽然很好，但现在比较关心的还是“DQ Ⅶ”的消息。

Q “DQ7”能卖500万份！？

A 98年10月15号的日刊工业新闻中艾尼克斯的福岛社长宣称“‘DQ Ⅶ’能销500万份。”

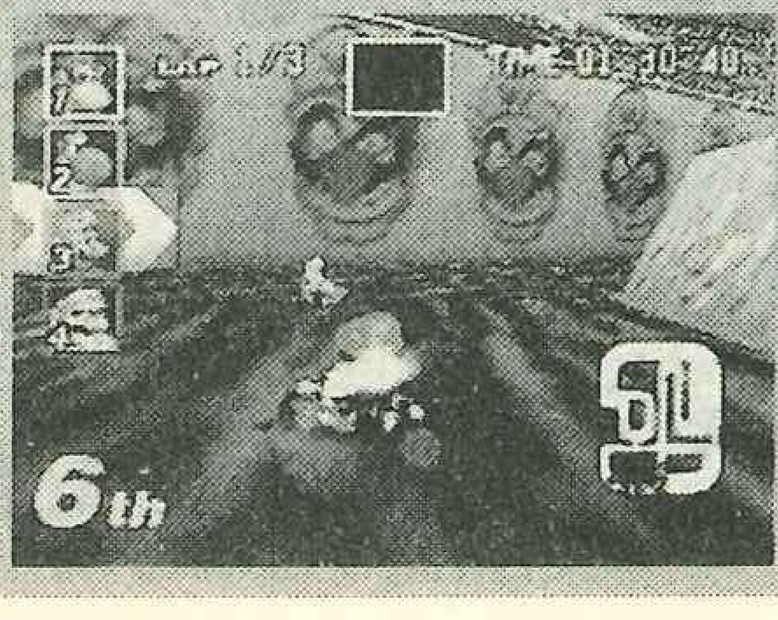
向艾尼克斯加以确认的结果是：“这是对游戏品质的自信。”当然如此，因为这是倾尽全力的大制作吗！

Q N64卡带也能进行游戏写入？

A 软件形式为卡带的N64，可能像NINTENDO POWER那样在便利店中进行游戏写入吗？

“现在没有这种计划。”（任天堂宣传部）

看来这只是在理论上有可能的传闻。



◀如果真的能在便利店随便录入N64游戏，那真是再美不过的事了。

Q “德贝赛马”会在新主机上出现？

A “在各机种上都有发售的‘德贝赛马’将在N64上制作而且可利用64DD进行数据交换”好象有传闻这样说。

“尚未确定，因为64DD直到现在也还没有真正出现，因此现在什么也不能说。”（PARITYBIT宣传部门）

就是说至少也要等到64DD发售之后。



▲由菌部博之推出的赛马游戏。

Q NAMCO正在开发消除游戏疲劳的按摩机？

A 有消息说NAMCO正在开发能够消除游戏中疲劳的按摩机。

“NAMCO直接经营的娱乐设施中将会配置最新式的空气按摩机。”（NAMCO宣传部门）

看来不是开发，而是直接引进啊！

Q SS软件的去向如何？

A SS上发售日未定的游戏会在DC发售前全部发售吗？

“因为和软件厂商之间存在着相关的合同，因此不能回答这个问题。”（世嘉CS宣传部）

什么！那么再让我们直接问一问即将有游戏发售的CAPCOM吧！

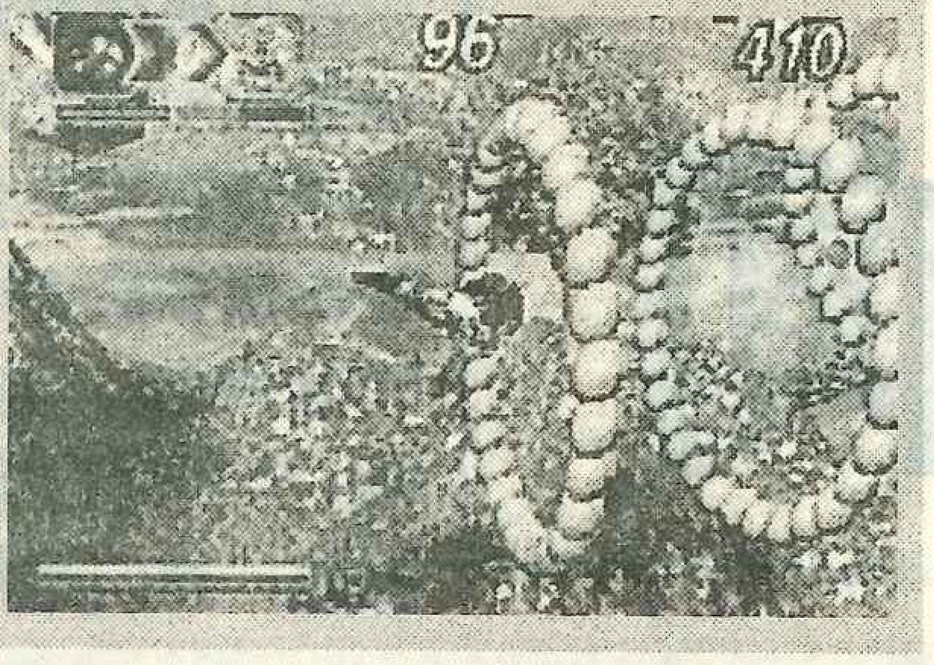
“很抱歉《生物危机2》已经停止了发售计划，但《龙与地下城》还是会推出的。CAPCOM今年还将继续为SS开发软件，敬请期待。”（CAPCOM宣传部）



▲“生2”不出了！为土星玩家默哀……

Q 在"NIGHTS 2"中有女性梦精灵登场？

A "NIGHTS 2"将在DC机上发售，而且据说将有美丽可爱的女梦精灵作为主人公出场。"现在没有这种计划。"（世嘉CS宣传部）让我们一起等待那位女中豪杰吧。



Q "DQM 2"正在制作中！？

A 自发售就大受欢迎的"DQM"，早就传出要开发"DQM 2"的消息。喜欢"DQM"的玩家们请看下面一则消息：

"托各位的福，'DQM'受好评。因为想让更多的玩家体会这款游戏，所以暂时还以"DQM"为主，只是希望续编的呼声也能很高，现在正在研讨中。"（艾尼克斯宣传部）

喂，怎么样，是则不错的消息吧，说不定很快就能玩到"DQM 2"呢。



▲能使怪兽成为同伴的《DQM》，强烈要求尽早开发续作。

Q 史克威尔决定加入DC！？

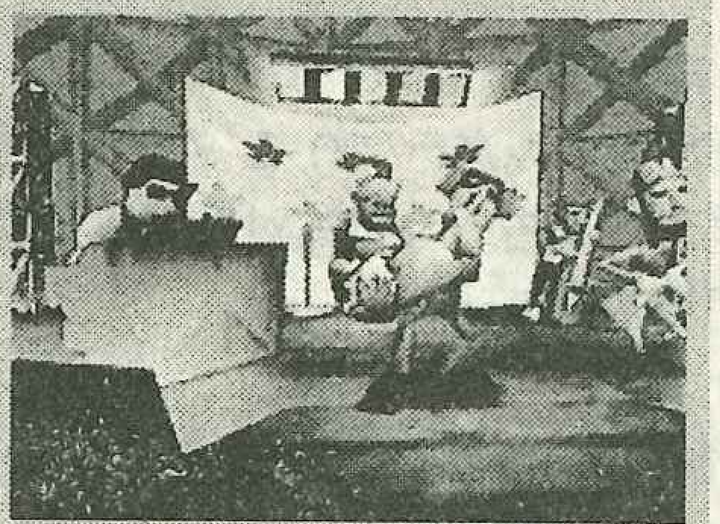
A 曾一度传言史克威尔要加入DC，让人觉得似乎确有其事，弄得玩家一头雾水，究竟是怎样的呢？"根本没有打算加入。"（史克威尔宣传部）这下清楚了，史氏加入DC只不过是个谣传而已。

Q "MOTHER 3"将在64DD上登场！？

A 一时间，在被公开的游戏画面中没了"MOTHER 3"的影子。它的近况又如何呢？

"打算在64DD上开发，但尚未确定"（任天堂宣传部）

现在才开发，也许有再制成卡带的嫌疑吧！



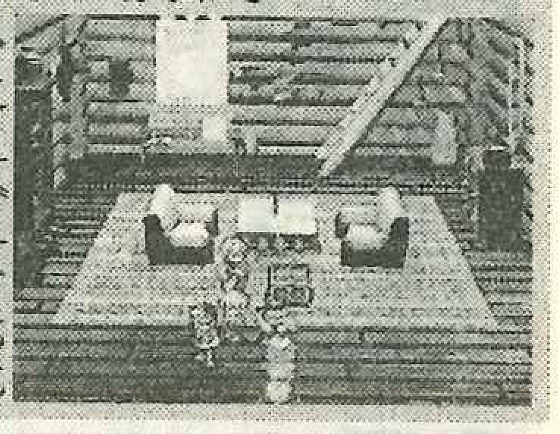
▲开发好象颇为不顺的《MOTHER3》，不知道推出是什么时候的事了。

Q "天外魔境Ⅲ"正在开发中？

A 大家期待已久的《天外魔境Ⅲ》将在DC上发售……

"至今还未有那样的打算。（哈德森宣传部）"

会有正式发布吗？

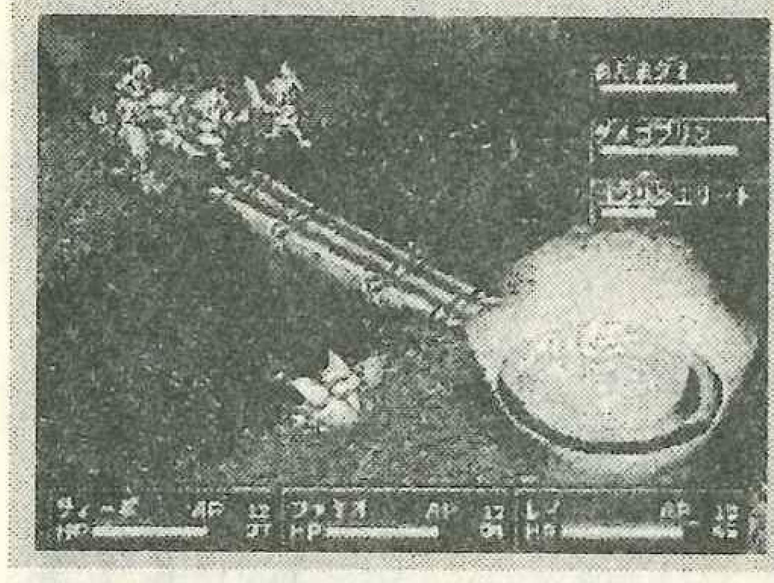


▶这是《天外魔境·第4默示录》，不知道Ⅲ会怎样？

Q CAPCOM正在秘密制作超大作RPG！？

A CAPCOM将在两年之内以每月一款的速度推出总计24款短篇RPG。

"确有制作RPG类型游戏的计划。"（CAPCOM宣传部门）



如果真是那样，今后每月都能玩上一款CAPCOM的RPG了。

Q 游戏中心中NAMCO制作的格斗游戏将会一一移植！？

A 听说NAMCO不仅要加入DC，而且要把自己颇具功力的格斗游戏一一进行移植。将"铁拳3"改名为"铁拳3·rerb"在DC上发卖。

"不知道！"（NAMCO宣传部）

是吗？那么，现在是否移植在街机中颇受欢迎的"灵魂力量"的呢？好象是有那么回事吧！

"不知道！！"（NAMCO宣传部）

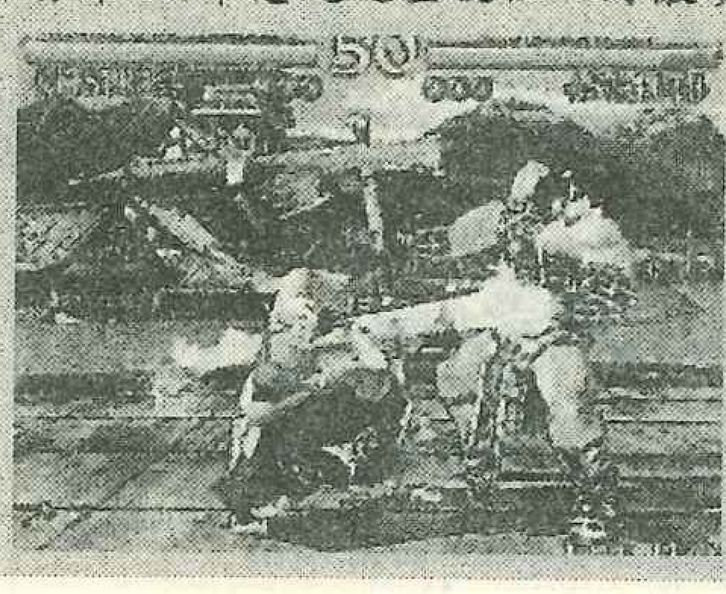
哇，那么问问其它游戏的吧。大家所期待的"铁拳4"将何时发售呢？务必请告知一二。

"不知道！！！"（NAMCO宣传部）

打击！！从NAMCO那里我们什么都没得到，不过相信由于大家的期待，NAMCO迟早会推出的，是吧，NAMCO君。



▲如果要作《铁4》的话在各方面都应超越前作吧！单想起这些就让人好激动！



◀CG超绝美丽的《灵魂力量》，移植动向密切注视中。

Q DC的包装上会出现汤川专务吗？

A 传言说汤川专务将会出现在DC的包装上。

"尚未确定，但是对于这样的流言，汤川专务大概会很高兴吧！"（世嘉CS宣传部）

也许是想做个受欢迎的人吧。



▶凭着电视广告而一跃成为名人的世嘉汤川专务，现在连不玩游戏的人都熟识他了，几乎已经成了世嘉的门脸。

游戏制作人
突击采访

记者就下面四个玩友感兴趣的话题，对著名的游戏制作人进行了提问，让我们看看他们是怎么说的。

①现在制作中的游戏是？
②比较期待哪一种新主机？
③想在新主机制作的游戏是？
④您个人比较注意的游戏是？



KONAMI
小岛 秀夫

①《合金装备·欧洲版》，下一个制作的游戏将会边休息边考虑。②能够让人有瞑觉感受，做到现存主机所不能的硬件。③不是仅仅局限于视效、音响上的提高，而是想追求游戏本质的东西。④《塞尔达传说·时之笛》、《欧亚快车杀人事件》。



SEGA
中 裕司

①"索尼克冒险"的开发极其顺利，将是不辜负大家期望的作品。②DC，其可视记忆卡也是非常有趣的硬件。③利用DC和可视记忆卡的通信功能制作游戏。④铃木裕先生制作的"伯克利计划"，虽然在同一会社内却没有得到任何的相关情报，很想知道究竟是怎样的东西，等到发表会时一定要去。



SQUARE
坂口 博信

①夏威夷方面的电影制作计划和"FF"系列的监制工作。②如同在制作"FF Ⅶ"时一样，首先充分考虑自己能做到何种程度，而不是把自己限定在某机种下进行具体的分析。③能够把现在制作电影的全部经验倾注其中的作品。④《Ultima·Online 2》，前几天有幸和里查德·A·加里奥托先生谈话，被其思想和其对在线游戏所作的分析所打动。



CHUN SOFT
中村 光一

①音响小说系列的"恐怖惊魂夜"、"街"、"弟切草·苏生编"。②对每一新主机都充满期待，DC的通信机能被各厂商所注意，我也是其中之一。③因为面对新主机，所以要先进行稳妥的研究和考虑之后，再进行推进。④还是"索尼克冒险"，其次还有泰格伍茨参加制作的Windows版的高尔夫游戏（有个性！）



PARITY BIT
菌部 博之

①"Best play职业棒球"PC版和"德贝赛马"（机种各种各样，这是秘密）②作为用户有着各种各样的期待，如果作为开发者的话，我觉得哪种主机都很不错。对于便携式游戏机也想尝试一下，因为我也很喜欢彩色GB。③还是便携游戏机游戏，"德贝赛马"和"Best Play职业棒球"等各种题材都想在便携机上一一尝试。④《塞尔达传说·时之笛》



RED
广井 王子

①"向北"，大约完成了80%。12月在土星上发售的"樱大战·帝击俱乐部"也请大家多多关照。②因为Red是企划集团，所以会根据各硬件厂商的不同要求制作合适的游戏。③完全不使用画面的软件，以音乐为主的软件，高度强调画面的游戏。④"樱大战·帝击俱乐部"、"索尼克冒险"



キャメロット
高桥 宏之

①有好几个，最近大概就会发表吧！开发度差不多都超过了60%。②期待能够充分吸引中小学生的主机，因此比较看重的是便携机。③今后的硬件在表现力上会不断提高，但游戏的内涵也变得更重要了，因此想制作游戏性和独创性比较高超的游戏。④"塞尔达"、"BANJO AND KAZAAIE的冒险"



CAPCOM
三上 真司

①DC版的"生物危机"，此外还有另两个游戏，标题不能公开，开发状况也属于商业秘密。敬请期待。②彩色GB和DC。③易于上手，容易理解，玩起来有趣的游戏。④"DQ Ⅶ"和"塞尔达传说·时之笛"



キャメロット
高桥 秀五

①不能进行具体的回答，但一定是会让大家大吃一惊的制作。②对在规格上能够满足软件开发方要求的硬件厂商寄与期待。③是我们才能制作得出来的游戏。④"塞尔达"、"BANJO AND KAZAAIE的冒险"、"DQ Ⅶ"则是无论何时推出都将等待的游戏。



GAME ARTS
宫路 武

①"格兰蒂亚2"、"郑问之三国志"，开发进度现在还是秘密。敬请期待。②DC。③虽然有很多点子，但现在主要想利用通信机能制作全新类型的游戏。④没有什么特别偏爱的游戏，但我个人非常喜欢SLG，因此如果有感兴趣的主题出现的话，一定会玩上一把。

科普园地

游戏文化浅研——形式与内涵

文 ROCKMAN／责编天师

编者按／游戏最早兴起时应当是在街机厅中，追求刺激，挑战自我是当时街机玩家的唯一心态。随着科技的进步，家用机技术突飞猛进，游戏画面在声、光上都有了质的飞跃。于是，玩家们也从单纯的"追求刺激"慢慢地发展到"消闲赏玩"。仅就家用机来说，确实发展出不少"风花雪夜"般的游戏，并产生出了高级别玩家所乐道"游戏文化"。本文就是玩家对游戏"内涵"的一些看法。科普园地欢迎各式各样的投稿。

从 94 年杂志宣称次世代是"一部贵族化机器"，打个照面了事，到现在对 Dreamcast 及对应游戏丝丝入扣的深入追踪，大家都想赶一趟"及时车"。不过，相信最近每一个人都有同样的感觉：迷茫。业界敏感地带仍未明了，诸家各抒己见，众说纷纭，亦难求定论。毕竟，左右发展趋势的不是主观主论，而是市场价值规律。有人说："巨人之间的对话，我们所能做的，也许只是观望。"的确，我们享有的仅仅是游戏。

一明确"内涵"概念

辩证唯物主义认为：内涵是指反映在概念中的对象的本质属性，即概念的含义。这里不去讨论事物内涵与游戏内涵的必然联系，用笼统的说法稍加浅化：游戏内涵就是游戏内容表达出的深层含义，即内在含义。可以说玩游戏就是玩内涵，所谓有所收获，就是对内涵有所领悟吧！

二"内涵"只是口头禅？

左右硬件销量的是软件，左右软件销量的是……

心理学家分析：时代尖端的广告业界以过去的"注重表面"为第一考虑要件；广告的表面比内含真意更具说服力。史克威尔先生向世人淋漓尽致地展示自己最出色的一面，惊人成功后的正面影响犹如强大的磁效应般紧紧吸引和不断扩大其追随者数量。他的名字深深铭在消费者心中，像口渴了在摊点上买"可口可乐"一样自然的去买他的游戏。由此确保所开发的每一款游戏畅销——即使是其它公司"同一级别"的作品也难望其背项的销量。借此，他笑眯眯地向人们发问："内涵吗？游戏固然要有内涵，但热卖的关键真正取决于它本身具有的内涵程度是否需要斟酌？"

目前能在月间游戏销售排行榜上容易占据顶端位置的游戏无一不具备天时（硬件拥有量）、地利（开发环境相对优越）、人和（系列、厂商知名度）三个条件。把客观因素和游戏内在拉到一块有些牵强，可没有人会为自己没碰过的游戏投一票，游戏排行榜是与软件销量联在一起的。

衡量一个游戏好坏确实不能不以它的销量做为参考，"游戏热卖→软件商获取利润→开发经费充裕→好游戏诞生成为可能"，公式稍欠严密，却是最基本的良性运作循环模式。采用新技术和广告费会占到其中很大比率，然而不惜代价的促销方式却不是人人都能做到的。

莫名其妙地看着意料之中又意料之外的游戏进退维谷，有时不得不怀疑自己的判断力，其中原因，除了不断壮大的游戏新军接受观念不同外，乐意追随大势（所谓的业界"大势"含潮流的成分更多一些，由人兴起也由人改变，并非绝对正确）。普遍的想法：大家喜欢的保准不会错。商家按照市场反馈保证立品市场占有率。不同的出发点在不同的形势下演译出不同结果，事实证明，面向大众角度开发游戏完全必要，在新用户层捉拥下的新贵 SCEL 扮演着乖巧、讨好的角色，就远比老成稳重的世嘉和任天堂走运。游戏思路和风格无论在亚洲还是欧美都得到广泛支持的 SQUARE 堪称典范。

自由支配时间少的玩友，选择余地缩小，往往偏向柄承大作主义，如此就使出色的另类游戏失去出存土壤，一个极具创意的作品若被大众认为"不合时宜"进而排斥，实在令人惋惜。问题是现在最有意思的游戏终究有一天会玩腻，让玩家失去信心是游戏的失败！"业界整体而言并不活跃，虽然话题不断，但游戏本身的发展已经走入死胡同"，正如 GAME ARTS 宫路武所担心的，"制作者常陷入困境，几乎放弃创新，从游戏类型上看，反而越来越狭窄。"除了寥寥可数的几个当红公司，曾风光一时的老牌厂商爆炒冷饭，两极分化严重的今天，对于即使有好作品也很难打出名气的小公司而言，胡乱试手简直是自取灭亡！而墨守成规窒息了创新的愿望和灵感。玩家是接受者，厂商是给予者，只考虑前者接受程度做出来的游戏无法跳出固有框架："喜欢 CG MOVIE 我一定做"、"热销作品我会出继集"。直到厂商确认这一做法不能为自己获取盈利后，才做新打算。

表面看起来欣欣向荣，实则埋下隐患，好在还有强劲的对手存在，创新和固定并存。"穷则思变"，任天堂不得不提倡"返璞归真"；艾尼克斯一再强调"游戏必须有趣"。大变革才能注入活力，缺少某公司游戏就一显死气沉沉的颓景必须改观。

标新立异的今日，把概念内涵固定化的"元凶"竟是本应接受恩泽的我们？口号喊得很响，却又自造阻力的做法，我们大概还未意识到。

如同粗线条勾勒的"机器猫"、"蜡笔小新"仍能散发无穷魅力，游戏讲求的正是内在。能拍着胸膛、坚决呼出"现在某一游戏角色在敝人心目中已彻底取代了十年前的玛里奥！"那样的玩友到底有多少？毋庸致疑，大家一直认可的准则：游戏最重要的是内涵。

未完待续

●ROCKMAN，如果你的地址有问题，请尽快与编者联系，请更换地址以利稿费的发放。

■最近关于DC的流言不少。下期我们将对微软公司的人员进行采访，大家或许能从该公司的表态中获得一些很重要的信息，甚至能够展望业界。
另外可能也会发表一些专业玩家对信息界的看法。

新媒体 GD－ROM



GD－ROM较之CD、DVD的最大优势在于，只要让软件开发商对自己的设备稍加升级即可获得大容量的效果。也就是说，快速导入GD－ROM系统是切实可行的。

本期“园地”将向大家作一简要介绍。

责任编辑小天天



◀精密度大为提高的GD光碟难于盗版。

游戏容量越来越大，GIGA BYTE DISC诞生

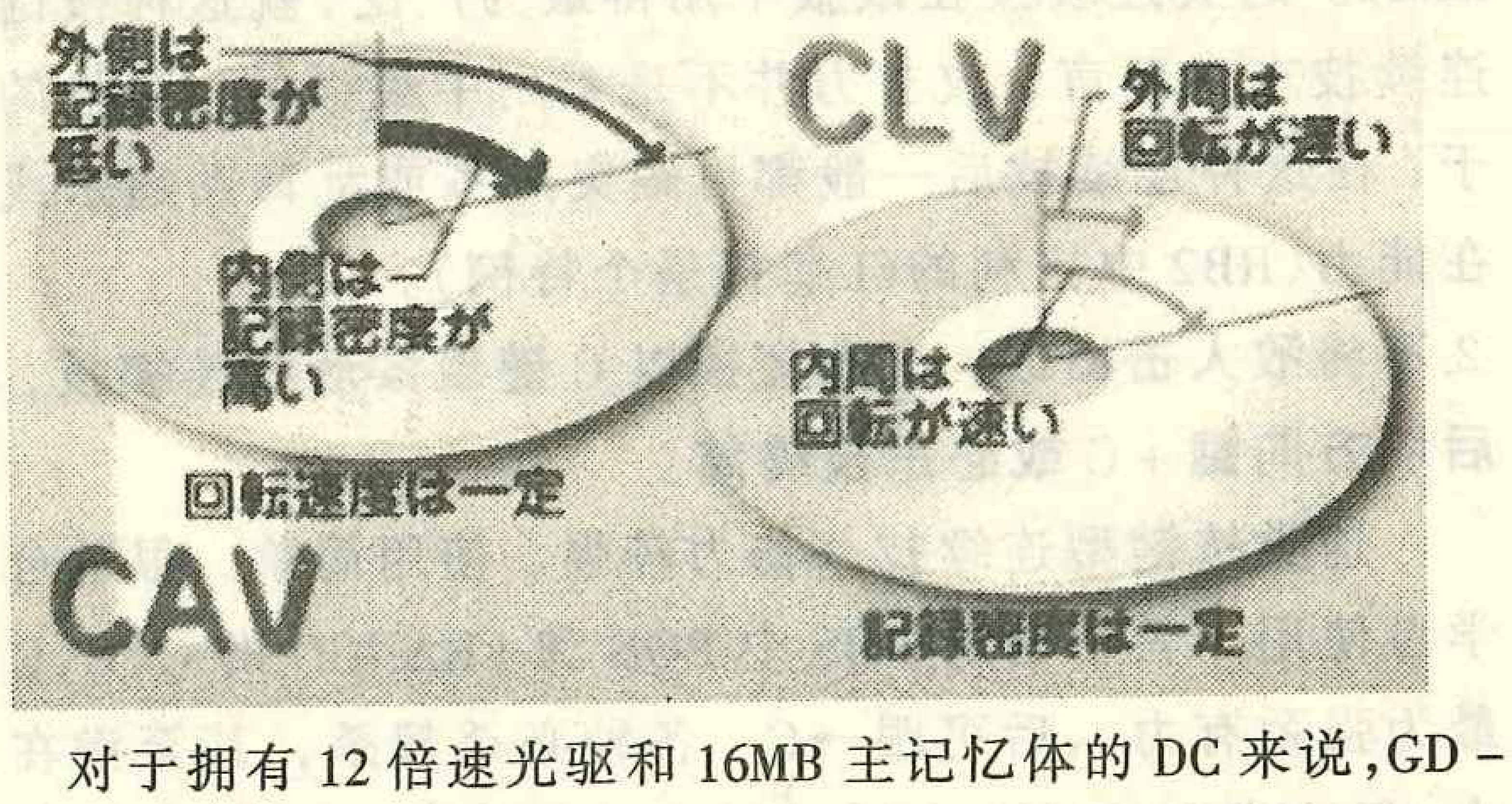
人交社长曾说过DREAMCAST将使用一种全新的媒体，名字叫做GD－ROM。GD是GIGA BYTE DISC的缩写，这种光碟可以存储近1GB容量的资料，几乎是现在次世代光碟容量的一倍。在目前游戏越作越大的形势下，通常的CD－ROM已不能满足需要，一个游戏如果动辄就作成双碟装，虽然CD的成本极低，但毕竟2张也比1张多，生产上多一环的同时，消费者也要多花些钱才行，游戏时更要频繁换盘，比较麻烦。

GD－ROM这种规格据说是由雅马哈提供的，该公司曾以这种制式向DVD阵营发出挑战，争取成为新一代的光碟标准制式，可惜没有成功。

GD－ROM与CD－ROM的最大不同在于，前者是一种CAV格式的光碟，而后者则是CLV格式。熟悉激光影碟的朋友可能听说过CAV与CLV这两个格式。实际上，在光碟的存储区内，外圈的圆周比内圈要长，通常以CLV格式制作的光碟，资料被激光烧录在碟片上的密度在外圈和内圈上是完全相同的。也就是说，当读取外圈时，为了让光头正确地获取全部资料，就要减慢光碟的转动速度（因为光碟上资料的角密度不同，外圈的角密度更高一些），这无疑造成读盘速度的降低。

而CAV格式则不同，资料在光碟上分布的密度是外圈疏内圈密，因而其角密度是相同的，这样一来，读取资料的时候就不用改变光碟的转动速度，只要来回移动光头就够了。

有人认为，DC不采用DVD－ROM是不明智的决定，对于这种意见，世嘉当然有自己的看法。首先，DVD的成本高于GD，且DVD的周边配置价格非常之高，这容易造成主机成本的上涨，是玩家所不愿见到的。再有，采用DVD的话，对广大软件开发商来讲也并非一定有利，因为在游戏开发方面，DVD远没有达到像制作DVD影碟那般“说做就做”的地步，对于GAME业界来说，将所有开发商的开发设备全都换成DVD系统，还没有发生过，而世嘉当然不想当那第一个吃螃蟹的人。究竟由谁来将DVD系统全面导入游戏界，我们拭目以待。



对于拥有12倍速光驱和16MB主记忆体的DC来说，GD－ROM与原来的CD并没有本质上的区别，只是在**容量**和**读盘时间**上变得更具优势，而价格却与次世代主机的光碟相同，VF3TB和拉力2都是5800日元。



▲曾经研发的GD可写入版。



▲开动机器后，开机指示灯便会亮起。灯光为橙色的。DC光头的读盘精度相当高。

饿狼按键型连续技

上海 WWJ

按键型连续技是 SNK 在饿狼系列中率先导入的新型连续技（现已成为本系列的精华），后来像天草降临，月华剑士，和 CAPCOM 的口袋战士（抄袭）中也有见到（编者按/口袋战士要“抄袭”也要“抄袭”恶魔战士才对，都是“目押”嘛）。上述三部作品中的按键型连续技较为简单，每个人的出法都一样。但 RB 系列不同，其连技种类繁多，按键顺序错综复杂。“狼迷”都知道，想完全记住 RB 中的按键型连技是不可能的，那么能不能像做数学题一样，记住几条公式定理之后，什么题目都可以做呢？笔者积累了三年的实战经验，发现了“饿狼”系列的几部作品（RB，RBS，RB2）中的一些共通的按键型连续技规律。



系列作品中，常见的按键型连续技可分为以下三种：

1.将敌人（与自己同线）从线上击出，再从另一条线上将其击回，最后以必杀技终结。

这类按键型连技的通式一般为：两下轻攻击，方向前加重攻击，方向后加对线攻击。在 RB 中表现为：A、B、→C、←D，RBS 中为：B、B、→C、←C（也有以 AB 开头的，如比利），RB2 中为：B、B、→C、←D（也有以 AA 开头的，如 KIM）。这类连续技在饿狼中用得最为广泛，就这种按键型连续技本身而言，攻击力并不是系列中最强的，可怕的在于，在这种连续技后一般都可跟突进系或乱舞系超杀或潜在能力（RB2 中比利的红莲打是个特例）。

2.不将敌人击出线，近身直接以 C 键连按形成连续技，最后以方向键 + C 或必杀技终结。

这类按键型连续技杀伤力较强，使用简单，很适合初学者使用。其中当属 RBS 中 BOB 和 FRANCO 的 C、C、C、C 最为强劲有力，后可跟→C、各种必杀超杀，甚至潜在能力。但这类连续技在 RB2 中被大大削弱了，便如 BOB 的 C、C、C、C 变成了 C、C，而且不可跟必杀，超杀，更别提潜在能力了。一般说来，这类连续技若以方向键加 C 作为结束动作的话，就不可再追加必杀技了，但也有特例：RBS 中的 KIM（C、C、→C、→↓↘A），RB2 中的秦崇秀（C、C、→C、←C）。

3.由 2.派生出来的连续技。

若一位角色没有上述第 2 种连续技，但有↘A 这项特殊技的话，一般他（她）就有以先殊技↘A 开头，后跟 C 连打这种按键型连技了，这类连技也可用方向键加 C 或者以必杀终结。如 RBS 中的山崎，RB2 中的洪福都是这类人物。需要注意的是 RBS 中的 TERRY，RB2 中的东丈和秦崇雷这三个人，TERRY 是以↓A 这项普通技开头，东丈以←B（特殊技）开头，秦崇雷则是以 B 开头。

除上述三种最基本的连续技外，还有几种不太常用的按键型连技，下面介绍三种：

4.令敌人浮空的技巧。

通式为两下轻攻击，后接↘C 令敌人浮空，后可接对空技。在 RB 中为：A、B、↘C，在 RBS，RB2 中为 B、B、↘C。这种连续技的杀伤力不大，所以最好用在有空地两用超杀的人身上（如山崎），或用于敌人体力不多时。它的特点是动作够帅（尤其是 RBS，RB2 中 BOB 的 B、B、↘C、→↓↘B）。由此还可派生出将敌人击倒的技巧——B、B、C，RBS 中的 BOB，KIM，TERRY 等都有此招（但在 RB2 中 BOB 的 B、B、C 已不能将敌人击倒了）。

5.某些角色的潜在能力。

如 KRAUSER 的“死亡情侣穿越”，“死亡情侣穿越 2”，DUCK 的“达克之舞第 5 式”，GEESE 的“死亡咆哮”等都属此类按键型连续技。其特点是可给对手以毁灭性打击，但只可在 P·POWER 时使用，不免美中不足。

6.饿狼系列按键型连续技的最难点——非 P·POWER 态大威力连续技。

此类技巧极难开发，需要有对饿狼超高的第六感。在 RB 中，一般为近身 A 连按，继以 B 连按，C 连按，最后以必杀终结。如 RB 中的 KIM，A、A、A、A（若土星版则为 A、A）、B、B、C、C、飞燕斩、天升斩。RBS 中笔者未发现，RB2 中 KIM 有一招，但规律与 RB 不同，为↓A、A、A、→C、←D、C、A、B、C、空砂尘、天升斩。如果你是铁杆“狼迷”。就该去开发此类按键型连续技！

除上述 6 种连技之外，另外一些无规律的连续技如 RB2 中 KIM 的 A、A、B、C 就不一一介绍了。这里笔者向大家推荐 KIM 与 BILLY，此二人近身 ABC 三键乱按几乎都可形成连续技。但还有一些有规律的连技（如在按键中需搓招但这“搓招”并非指搓必杀技的连续技）由于笔者尚在探索之中，所以不便登出。另外，虽然笔者经过 3 年实战积累，但上述文字中也许（肯定）还有漏洞，请大家多多包涵。

总之，“饿狼传说”系列作为 SNK 公司的镇宅之宝（笔者个人认为其成就甚至凌驾于 KOF 系列之上），它的按键型连续技博大精深，值得大家好好探索。

RB2连续技(一)

上海 王潇
哈尔滨 岑巍

霸王塾

天语/ 这里综合两位街机爱好者所提供的技巧。希望大家能从下面“公式”化的连技中大胆摸索，把握规律，创造出更为适合己用的连续技。以下招式的杀伤力较大，其中有些可能需要玩家努力练习方能体会（两位作者也都在文中注明了自己没练熟的招式）。对于连技中下蹲态的拳脚，如果站立态使出会引发何种变化？另外，还有哪些键能作为连技的始动技？不妨一试。

李香绯：

①空中 C,A · A · C · ↓↘→B · ↓↘→B

②于版边空中 C,↓B · ↓B · ↘C · ↓↘→A · →↓↘B

③S · P 状态下空中 C,C · →↙→AB · →↙←AB

RICK：

①空中 C,↓A · ↓A · A · C · ↓↘→C

②版边空中 C,↓A · ↓A · A · A · C · ↓↘→C · →↓↘A

③S · P 态空中 C,C · C · →←↙↓↘BC

④P · P 态空中 C,↓A · ↓A · A · C · →←↙↓↘BC

⑤P · P 态空中 C,↓↙←A · ↓↘→C · →←↙↓↘BC

⑥对手在版边，↓B · ↓C · →↓↘A×6 · 对手已晕倒 · 任何连续技(此为一击必杀技，搓招速度要快，基本上对手刚下落，第二个手刀就应使出)

TERRY：①空中 C,↘A · C · C · ↓↘→B · ↓蓄↑A

②P · P 态空中 C,↓A · ↓A · ↓B · ↘C · ↓↙←↙→C

③同上,↘A · C · C · ↓↙←↙→C(可去对手 3/5 的 HP)

东丈：

①空中 C,A · A · B · A 连打 · ↓↘→C · →↓↘B · ↓C

②空中 C,B · B · ↘C · ↙→C · ↓C

③S · P 态空中 C,A · B · ↘C · →←↙↓↘BC

④P · P 态空中 C,B · C · →←↙↓↘C · ↓C

金家藩：

空中 C 后接,①↓A · ↓A · A · A · B · ↓↙←B

②C · A · B · C · ↓蓄↑A · 上式中↓A

③C · ↓↓B · ↗C · ←↙↓↘→C

④C · ↓A↓A · A · B · ↓↙←↙→C

MARY：

①空中 C,A · C · ←蓄→B · ↓B

②P · P 态→←↙↓↘C 后,空中 C,
←蓄→A · ←蓄→B · 上式中↓C

③版边 P · P 态,空中 C,C ·
→←↙↓↘C · A · B · ↘C · →↓↘A · 上式中→↓↘A · ↓C

山崎龙二：

①空中 C,A · A · C · →↓↘A

②S · P 态空中 C, B · ↘C · →←↙↓↘BC · ↓↓C(要求对手在版边,可去其 3/5 的 HP)

望月双角：

空中 C 后接,①A · C · →←→C

②C · →↘↓↙←B · C · 摇杆一圈 C · 倒地时↓C

③C · →B · →↓↘A

④B · ↓↓C · ↓C

关于望月双角在版边将“B · C · A 连打中↗C”反复使用形成无限连杀，难度很大，两名作者均未熟练掌握。将最后一式打出 2HIT,几乎不可能。

洪福：

①空中 C,A · C · ↓↙←A 连打

②空中 C,↘A · C · C · →↓↘A · ↓C

③S · P 态空中 C, ↓B↓C · ↓↙←↙→BC · ↓C

秦崇秀：

①空中 C, ↓A · ↓B · ↓↘→B · →↘↓↙←B

②空中 C,C · C · C · →←C · →↓↘C

③P · P 态空中 C, ↓A · ↓B · ↘C · →←↙↓↘C

BOB：

①对手在版边时的无限连击：
空中 C,B · B · ↘C · N 次(↓↙←B,2HIT)

②空中 C,(↓A)×2 · B · ↘C · →↓↘B · ↓蓄↑C · 追↑C

③P · P 态空中 C,
(↓A)×2 · B · ↘C · →↓↘B · →←↙↓↘C · 倒地时↑C

④P · P 态空中 C,B · C · →←↙↓↘C



98隐藏人物招式一览

在 KOF98 中，有些出招似乎严格了一些，如在 97 中←↙↓↘→就可以简化成↙→，98 则需要收到←↓→三方个向才强使出，大部分出招甚至不可简化（但也有保留的简化指令，如特瑞的能量喷泉输入↓←→即可出招，这和 97 是一样的），导致玩友们感觉出招没有 97 容易了，不过指令提前输入法还是存在的，硬要说操作性太差，恐怕也不合适。

对 98 的评价，玩家持不同意见。“98 格斗王就是好！”、“有人说 98 好？扁他！”都是 SNK 玩家留下的口信。

■草雉京

▲→＋B

跳跃中↓＋C

↘＋D

☆↓↘→＋A 或 C

→↓↘＋A 或 C

←↓↙＋B 或 D

↓↘→＋B·B 或 D·D

→↘↓↙←＋B 或 D

★↓↙←↙↓↘→＋A 或 C

全员通常投：→或←＋C 或 D

△空投▲特殊技☆必杀★超杀

■不知火舞

△↑（以外）＋C 或 D

▲↘＋B

→＋B

↓＋A

☆↓↘→＋A 或 C

↓↙←＋A 或 C

←↙↓↘→＋B 或 D

↓蓄↑＋A 或 C，跳跃中↓↙←＋AC

★↓↙←↙↓↘→＋BD

↓↘→↓↘→AC

■比利

▲→＋A

→＋B

☆←↙↓↘→＋A 或 C

上式击中后↓↘→＋A 或 C

A 连打

C 连打

→↓↘＋B 或 D

↓↙←＋A 或 C

★↓↘→↘↓↙←＋A 或 C

↓↘→↓↘→＋A 或 C

■特瑞

▲→＋A

↘＋C

☆↓↘→＋A 或 C

↓↙←＋A 或 C

↓↙←＋B 或 D

↓蓄↑＋A 或 C

←↙↓↘→＋B 或 D

★↓↙←↙→＋A 或 C

■安迪

▲→＋B

↘＋A

☆↓↙←＋A 或 C

→↓↘＋A 或 C

←↙↓↘→＋B 或 D

↙→＋A 或 C

上式击中后↓↘→＋A 或 C

★↓↙←↙↓↘→＋B 或 D

↓↘→↓↘→＋A 或 C（键连打）

■东丈

▲→＋B

↘＋B

☆←↙↓↘→＋A 或 C

A 连打

上式中↓↘→＋A 或 C

→↓↘＋B 或 D

←↙↓↘→＋B 或 D

★↓↘→↓↘→＋A 或 C

■坂崎良

▲→＋A

☆↓↘→＋A 或 C

跳跃中↓↘→＋A 或 C

→↓↘＋A 或 C

→←→＋A 或 C

→↘↓↙←＋B 或 D

★↓↘→↘↓↙←＋A 或 C

→←↙↓↘→＋A 或 C

■罗伯特

▲→＋B

→＋A

☆↓↘→＋＋A 或 C

→↓↘＋A 或 C

→←→＋B 或 D

→↘↓↙←＋B 或 D

↓↙←＋B 或 D

★↓↘→↘↓↙←＋A 或 C

→←↙↓↘→＋A 或 C

■由莉

△↑＋C 或 D

▲→＋B

☆↓↘→＋A 或 C

↓↘→＋B 或 D

↓↙←＋A 或 C

→↘↓↙←＋B 或 D

★↓↘→↘↓↙←＋B 或 D

→←↙↓↘→＋A 或 C

↓↘→↓↘→＋A 或 C

■大蛇七枷社

▲→＋A

→＋B

☆近身→↘↓↙←→＋A 或 C

近身←↙↓↘→＋A 或 C

←↙↓↘→＋B 或 D

↓↙←＋A 或 C

★近身↓↘→↓↘→＋B 或 D

↓↘→↓↘→＋A 或 C

近身→↘↓↙←→↘↓↙←＋A 或 C

■大蛇夏尔米

▲→＋B 或 D

☆↓↙←＋A 或 C

↓↙←＋B 或 D

←↙↓↘→＋任意键

跳跃中↓↘→＋B 或 D

★↓↘→↓↘→＋B 或 D

↓↘→↓↘→＋A 或 C

■大蛇克莉丝

▲→＋A

→＋B

↘＋B

☆↓↙←＋A 或 C

→↓↘＋A 或 C

近身←↙↓↘→＋B 或 D

↓↘→＋A 或 C

★↓↘→↓↘→＋A 或 C

↓↙←↙↓↘→＋A 或 C

98 游戏规则浅析

霸王塾

高打乐园——真乃街机仔之天堂也！

江西南昌 王进

天语/最近投稿者的硬笔书法水平真是越来越高了,令人赏心悦目,大家要刻苦练字。

一、出招

1、必杀技按轻重键出招是有一定区别的，有的不明显,有的却有很大差别。特别是超杀,如坂崎琢磨的龙虎乱舞轻拳出招无硬直,即出即发,重拳则出招硬直奇长,却具有无敌状态,甚至可透波攻击。应注意出招的细微差异。例外的是草雉京的大蛇雉重招更快，所以才可在连续技中出现,而轻的……

2、98 的指令投采用了类似街霸的设定,即当投技失败后会出现落空破绽，对手可借此反击，不过要注意有些指令投超杀出招时,看似落空,但若此时对手攻击,它仍会毫不客气地将对手摔来摔去,如大门的超杀“岚之山”。看到这种情况时应该马上跑起避开。

3、逆向攻击是很让人头疼的战术之一,即使是高手也容易中招。相对 97 而言,98 的逆向攻击更容易一些,所以判定弱了一些。要注意，如在跳过对手头部时出招（空中技),则该招的指令就全反了。拿八神的百合折(空中←B)来说,如果跳过对手后出招就应改为→B,而←B 只可能是轻踢,这点请牢记。

二、克招

前面提到的指令投在 98 中其实是有两种不同性能的。一种出招奇快亦能代替必杀技做连续技的,如大门的“天地返”,克拉克的“阿根廷攻击”等;另一种出招时有一个小小的动作且不可做连技的,如八神的“屑风”、薇思的“侧面袭击”、哈迪兰的“风暴制造者”都属此类。为了便于区分,暂且称前者为必杀投,后者为指令投。除去上述分别外，最重要的一点是必杀投被指令投所克，即若同时间一定范围内两者相遇一定会是指令投命中,再不会出现像 97 中两招投技一出双方交换位置的情况发生了。笔者个人感觉八神的“屑风”,薇思的“侧面袭击”最为厉害,根本不用担心会被其他人(如克拉克)所抓。除此之外两种投技对对手普通攻击都具有同样效果，但对必杀技则会有些差异，有的指令投甚至可以抓住正在发超杀的对手,真是恐怖。

另外游戏中所有的移动投和一些前冲突进技（如草雉京的琴月阳，八神的琴月阴等）都是可以透过对手贴着地面的招式攻击对手的（包含全角色的下蹲轻踢和某些下蹲重踢),但突进超杀是没有此特性的。

笔者仅举以上有代表性的几种抛砖引玉，招式生克很多都需要玩家自己反复摸索。

三、连招

1、连技规则与 97 完全一样,都是跳跃攻击→站强攻击→(特殊技)→必杀 or 超杀,如对手浮空再作追打的类型。98 中虽然保留了浮空技(如七十五式改),但却大幅削弱了对浮空的追打，多数角色都只能用固定的某招追打对手，不能追打的招式即使用挥空取消也是多余，能用超杀终结对手的更是少得出奇，而且杀伤力也不尽人意，不用也罢。

2、98 中不可防御的招式是既不可出现在对手防御状态，也不可直接出现在对手受创硬直中的。例如跳跃低位攻击对手，不论对手是否防住，落地直接用各种投技或其他不可防御的招式都是不可达成的。正确的步骤应该是：当你的跳跃攻击命中对手后后，接以普通技然后再抵消方可连上不可防御的招式（当然前文所述的指令投还是无法命中）;而当对手防住了你的跳跃攻击，落地后应当稍事停顿才能用防御不能的招式击打或是摔投对手，当然对方也可趁停顿之机反击己方的。此一点上与 97 设定不同。

3、98 中有个别角色的个别招式是可用其他招式来抵消其收招硬直，从而达到连击目的的。如八神的新技抓节可接葵花、山崎龙二的蛇拳可抵消踢砂，特瑞的浮空技：能量撞击后必须要是抵消出的上升击才可连打，否则只可能击空。而游戏中最为阴险的当属矢吹真吾的 MAX 版“驱凤麟”,这招本可破坏防御,而将其抵消出燃烧真吾或是其他招式,更是令人防不胜防。

4、有些连技如果用一般的方式输入指令是很困难的。这时应将较复杂的指令拆开来分段输入，称之为指令提前输入。如大门的重拳接“地狱极乐落”或是克拉克的重拳接终结“阿根廷攻击”，都应该是输入→↘↓↙←C 然后再次→↘↓↙←C,但这种方法有个前提，就是前段指令不应该有此必杀技。指令提前输入,很多游戏都是相通的。

四、破招

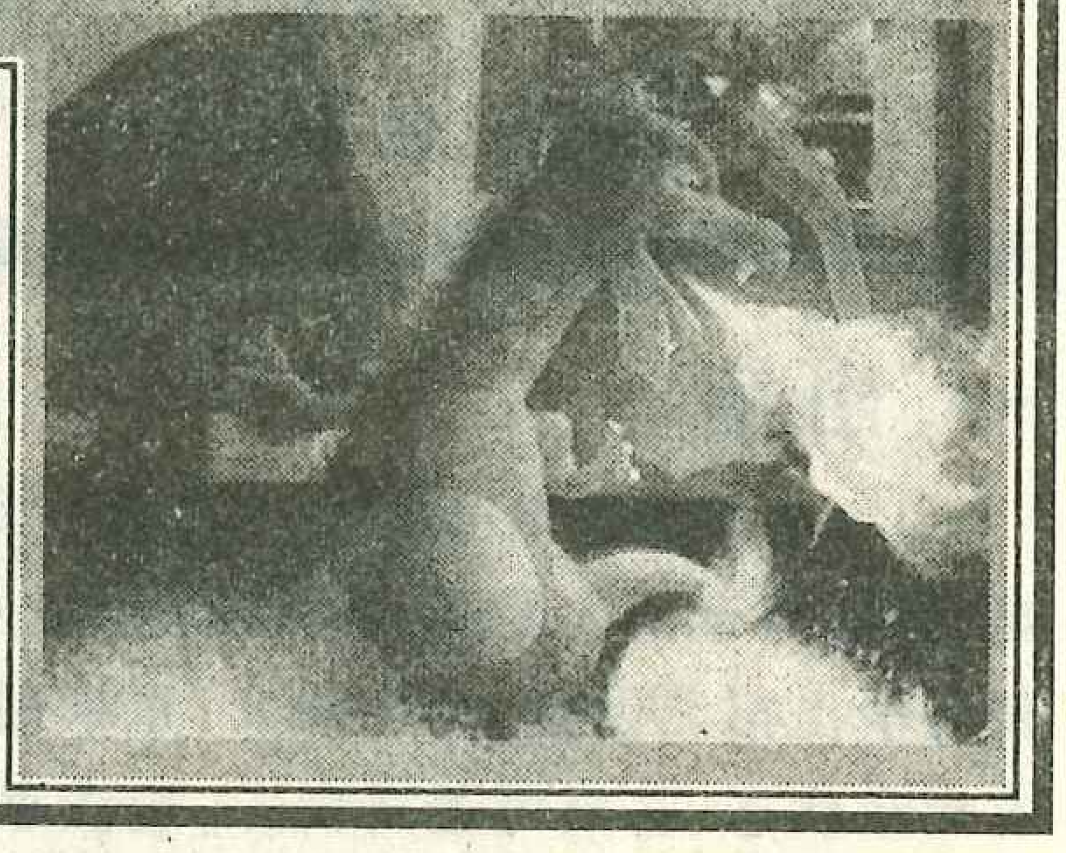
97 中设计的很巧妙的破招和特招,98 得到了继承和发扬。即使是防御反击技(防御中 CD 同按)打出的破招其威力也是加倍的。由于破招威力加倍只是击溃对手攻击的那一下,所以只打 1HIT 的招式用于破招是最佳的(不知拉尔夫 MAX 版“宇宙幻影”破招是否还可一击必杀?!),而且对手还会出现被攻击判定，使追打成为可能。山崎龙二的当身技“施虐”也是可打出破招的,对手浮空后再以超杀“断头台”追打之,全场围观者必目瞪口呆。

以上所述,疏露之处在所难免,敬请见谅。今后若有新发现会再和朋友们交流。文中部分内容还可对应 97,后面是一些新角色的连续技。

风来的西林·月影村的怪物

彻底破解 菲伊谜题

虽然本刊曾经刊登过GB版"风来西林"的攻略,但是相关的秘技还是接踵而来,看来"风来西林"确实倍受GB玩家的青睐,可以说有GB的地方就有"风来的西林"。下面介绍100道菲伊谜题的破解方法,望读者喜欢。



GB 厂商:CHUNSOFT　类型:A·RPG　容量:4M

GB天地将继续为读者奉献质优的攻略,欢迎读者热心来稿。

常识篇

★杖(つえ)的使用次数为0时,将之掷也有同样效果。

★盗贼之壶(トドのツボ)除了可以砸碎放出盗贼(トド)外,也可用おす指令盗取所面对方向的道具(不包括壶类)。

★葛玛拉爱钱,而盗贼对任何掉在地上的道具都感兴趣。

★道具绝对不能放在机关处,因此可利用此特性判断机关位置。

★当按住B键站在有钱袋的地方就不会自动捡起,可把钱袋作武器攻击魔物,效果随钱的数额变化(同样的,武器或盾用来投掷攻击时,效果也随其强度变化)。

★鬼面武士在打倒后5回合内会变成亡灵武士,若与其它魔物相遇能使之升级,HP为5。

★死亡使者(しのつかい)害怕弟切草(おとぎりそう),而会将你身边道具变成饭团的にぎりもとじめ反而害怕饭团。

★やまびこのたて能反射魔法。0000

破题篇

注:如不是特别指出,应走最短路线,如需等待若干回合,可同时按A、B键。

第1问:取得バクスイのまきもの,等待一回合,阅读卷物,可将全体魔物定身,经下方通道到达楼梯。

第2问:利用斜向移动可越过水池,到达楼梯。

第3问:用ドラゴンテラ灭掉大蟹(ギャザー),用おとぎりそう对付死亡使者(しのつかい)。

第4问:用交换地点手杖(ばしょがえのつえ)先后与3只魔物交换位置,到达楼梯。

第5问:先取得吹飞杖(ふきとばしのつえ),转身对大蟹(ギャザー)挥动,向下移动,直至大蟹与自己在同一水平位置,再次挥动,将之驱至左方孤岛内,引出下方房间内的大蟹(ギャザー),同样将之困在同一地方,到达楼梯。

第6问:任意取几棵杂草(ざつそう),去左方房间,在门口被拌脚机关摔倒,根据掉落杂草位置避开机关取得眼药草(めぐすりそう)及毒草(どくそう)服下眼药草,前往右下房间,在踏入房间前向右下角大蟹(ギャザー)掷出どくそう降低它的速度,而后只管避开机关,到达楼梯。

第7问:用眼药草(めぐすりそう)找到弹簧机关位置,站上去被转移到别处,取得おおべやのまきもの,阅读后一切地形消失,到达楼梯。

第8问:使用いれる指令将自己放入壶中,找准时机用交换地点手杖(ばしょがえのつえ)与マムル交换位置,并干掉其余三只,前往目标房间,移动使最右边的大蟹(ギャザー)离开其它两只一格,与之交换位置即可。

第9问:右移两步取得かなしばりのつえ,此时正好有一魔物在右下方,挥动手杖将之定身,向下移动,直至另一魔物从右下方出来,同样将之定身,到达楼梯。

第10问:左移2步,左上一步,右移一步取得盗贼之壶(トドのツボ),调整方向为右上方,盗取交换地点手杖(ばしょがえのつえ),与マムル交换位置,前往上方房间,再次交换位置,到达楼梯。

第11问:不必理会葛玛拉(ガマラ),径直去左下方房间,取得交换地点手杖(ばしょがえのつえ)及吹飞杖(ふきとばしのつえ),此时大蟹(ギャザー)已紧跟身后,回刚才的房间,绕ガマラ顺时针移动(斜向),当西林位于大蟹左下方时,向左移动,返身挥出吹飞杖,将大蟹困在楼梯处,交换位置即可。

第12问:原地等待2个回合,而后连续两次使用指令菜单中的わな指令融动地雷机关消灭魔物,上楼。

第13问:服下眼药草,装备"ミ0ノタウロスのおの+6",引出左上方房间内的盗贼(トド),待其偷得ふきとばしのつえ后干掉它(需要有策略与耐心,チス别让它回到偷东西的房间,否则没什么机关干掉它了),取得吹飞杖(ふきとばしのつえ)前往目标房间,掷出武器干掉角落处的マムル。连续用ふきとばしのつえ攻击大蟹(ギャザー)将之赶出中间的地形,再与另一魔物交换位置,上楼。

第14问:直接去左下方房间,取得混乱的卷物(こんらんのまきもの),前往目标房间,一经踏入,立刻阅读卷物,直奔楼梯。

第15问:左上一步,取トドのツボ,盗取ばしょがえのつえ,向右掷出壶,取得手杖,向左上一步,左移一步,面对左下方挥动交换地点手杖,上楼。

第16问:取得妖刀,连续三次逆时针斜向绕水池移动,此时西林位于房间入口处,而にぎりへんげ被困在水池上方,用妖刀干掉它吧,前往右方房间,干掉にぎりへんげ,取得真空切卷物(しんくうぎりのまきもの),前往目标房间,一经踏入,立即读卷物,敌全灭,上楼。

第17问:先取得こまったときのまきもの,立即阅读,通过下方通道,到达左方房间,先向上取得光之卷物(あかりのまきもの)立即阅读,而后取得真空切卷物(しんくうぎりのまきもの),阅读后上楼。

第18问:服下眼药草,找到警铃机关位置,触动它,等右方房间内的マムル和大蟹(ギャザー)出来后,用いちじしのぎのつえ先后对マムル及大蟹挥动,将它们瞬间移至主楼梯处,前往右方房间取つるはし并装备上,打通前往楼梯的墙体,干掉マムル即可上楼。

第19问:阅读ひろえずの,干掉三只ガマラ,将留下的钱袋扔向大蟹即可灭掉它(注意此前千万别把它们从水池后引出来),到达楼梯。

第20问:服下眼药找到眩晕机关位置,踏上去,等待一回合,读こまったときのまきもの两次,然后等待混乱状态回复,到达楼梯。

第21问:取到自爆卷物(じばくのまきもの),向上一步,阅读,

沿最短路线前往左上房间，这时亡灵武士已赶在前面两步，取得吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）这时亡灵武士恰在左上方，挥动手杖结果它，之后可放心前往楼梯。

第22问：服下眼药草。阅读定身卷物，对任一魔物挥动吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）将它吹到楼梯上方一格处，踏上眩晕机关，调整方向，再次挥出吹飞杖，将之吹到楼梯处，交换位置即可。

第23问：前往右方房间，取妖刀装备上，退到通道内，返身攻击直至只剩下一只大螯，回到刚才房间，利用水池与大螯交换次序，前往目标房间，取得交换地点手杖，与楼梯处魔物交换位置，用妖刀依次干掉左下，右下，左上，右上的怪物等到亡灵武士出现在左下角，交换位置，上楼。

第24问：装备**トドのたて**，去右下角，将眼药掷向通道另一头，等待**トド**穿过通道，立刻交换位置，收回眼药，去下方房间，取吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）。回刚才的房间，挥动手杖将**トド**吹到水池右边，交换位置即可。

第25问：取得**みがわりのつえ**，**ドラゴンテラ**，向下移动，直至引出一只魔物，再向上移动，将之引入与另一魔物相似地形内，对其使用变身手杖**みがわりのつえ**，直接出房间，前往目标房间，用**ドラゴソテラ**对付死亡使者**しのつかい**，上楼。

第26问：装备贯通戒指（**えんとうのうでわ**），移动到左上角，向右一步，调整方向为右下方，掷出**ジェノサイドのまきもの**，敌全灭，去右方房间，利用弹簧机关到达楼梯处。

第27问：装备**つるはし**，打通墙壁（注意紧挨着高飞草**たかとひそう**的那一道墙先别打通），等待若干回合，直至大螯四下散开时，打破墙壁，取草并使用到达另一房间，小心避让子弹，劈开墙放出战本，立刻移动至楼梯另一面，打通墙上楼。

第28问：取得**ムちじしのぎのつえ**，向上一步，对上方魔物挥动手杖，使之转移到楼梯处，向上离开房间（此时身后有两只魔物紧跟着）。先去右上房间，用**ドラゴソテラ**干掉最近的那只，斜向绕水池移动，使自己与大螯改变次序，再去右方房间，取得交换地点手杖，立刻对左面楼梯上的魔物挥动手杖，上楼。

第29问：先取得交换地点手杖及吹飞手杖，对靠右的魔物挥动吹飞手杖，等到它位于水池上时，交换位置，此时会被转移至另一房间。先对楼梯右下的魔物挥动吹飞手杖，而后与另一只交换位置即可。

第30问：利用斜向移动，得到**いちじしのぎのつえ**，挥向弓箭手，去左方房间，向大螯挥动，取得**ばしょがえのつえ**及**やりすごしのツボ**，将壶掷向楼梯处的弓箭手。将它封入壶内，再挥动手杖交换位置。

第31问：先阅读壶增加卷物**つぼぞうだいのまきもの**，对象是盗贼之壶**トドのツボ**，用壶盗取水池对岸道具，再读取出卷物**すいだしのまきもの**，取出壶里的道具，再次用壶盗取剩下的道具，去左方房间，用饭团子对付**にぎりもとじめ**；用毒罂粟草**どくけしそう**对付**すすりムシ**，用第切草对付**しのつかい**，上楼。

第32问：服下眼药找到机关，踏上弹簧机关转移，躲响警响机关，再去弹簧机关，反复几次到达楼梯处。

第33问：用**ジェノサイドのまきもの**消除任一魔物，交换位置，去上方房间，装备上贯通戒指，向下两步，向右上方掷出**ジェノサイドのまきもの**，然后向**しのつかい**挥动变换地点手杖，会被转换至楼梯处。

第34问：将三只魔物引入楼梯附近三格内（成水平一直线），移动至同一水平位置。阅读定身术卷物**バクスイのまきもの**，抄近路取得上方房间内**バクスイのまきもの**，（前两个弯千万别从中间走，最后一个可以）等待至三只魔物恰好全部从刚才的地形内出来后，向右移至墙边，等待，直至魔物到达面前，阅读定身术卷物，全速前往楼梯（最后一个弯处不妨从中间通过，时间足够）。

第35问：取得交换地点手杖，向上移动，引出大螯时，逆时针绕中间的墙移动，直至取得吹飞手杖，立刻转身向左下挥动吹飞手杖，将大螯吹到水池对岸，交换位置，取得毒草，再次交换位置，将毒草掷向大螯，右移至墙边，再向左移至适当位置（水池上方正中），此时大螯应位于右下方，挥动吹飞杖，再交换位置即可。

第36问：按照地点手杖，眼药草，**かなしばりのつえ**顺序取道具，回身向**しのつかい**挥动**かなしばりのつえ**，经左方通道前往下方房间，在进入前用**かなしばりのつえ**定住右上方的弓箭手及前方的**しのつかい**，进入房间，等待一回合，向下移动，再定住另一个**しのつかい**，继续向下一步，等到最后一只**しのつかい**出现并处于同一水平位置，交换位置，向下移动，再交换回来即可。

第37问：先捡起脚下的**いちじしのぎのつえ**，向上移动取得眼药，向右上一步左上一步踏上机关转移至别处（如果是楼梯附近还是重新再来吧），取得盾及剑并装备，而后挖通道也可，用机关转移也可，总之前往楼梯。

第38问：取得剑、盾、防水戒指**サビよけのうでわ**，防诅咒戒指**のろいよけのうでわ**，先装备剑盾及防水戒指，移动至阻挡通路的石墙下方，劈开它，让**ミドロ**进来，乱刀砍死，向下移动，同样干掉另两只**ミドロ**，换上防诅咒戒指，干掉两只**ノロージョ**，前往上方房间将所有的装备掷向**しのつかい**，上楼。

第39问：连续两次向右上（途中取得**こまったときのまきもの**）阅读，逆时针斜向绕着被定身的怪物移动，取得第二个**こまったときのまきもの**，前往右下房间（此时大螯正紧跟在后）取得**どくそう**，①如果此房间大螯被惊醒，向上一步，阅读卷物，沿原通道去右上房间，将**どくそう**掷向大螯。看准时机上楼。②此房间内大螯未被惊醒，继续前往右上房间，进入房间后，向上一步，此时两只大螯均已在身旁，阅读卷物定住它们，上楼。

第40问：服下眼药找到机关，触动机关引出魔物，反复几次直至升一次级且HP不少于17点，前往右方房间。进入前向右下方挥动一次**かなしばりのつえ**而后进入，向右上一步，会中一次毒箭，不要紧，向大螯挥动**かなしばりのつえ**而后径直前往楼梯。

第41问：利用斜向绕水池运动改变与大螯次序，离开干掉一只**ガマラ**，利用**ガマラ**死后留下的钱袋干掉大螯，消灭其余**ガマラ**及**トド**，将钱袋放在恰当位置，去右下方房间，引出**しのつかい**，撤退至刚才的房间，用钱袋干掉它，上楼。

第42问：服下眼药，取**かなしばりのつえ**，向右一步，向上挥动手杖，定住第一只魔物，向右一步，向左上方挥动，定位第二次，移动通过弯道，在与前两只魔物相同水平位置且紧靠右墙处等待，直至第三只大螯来到西林左面时，定住它，而后一直向下，取得交换地点手杖，继续走到头，即在左下角处，向右下方挥动变换地点手杖即可。

第43问：先用钱袋将**ガマラ**引下来，干掉后将三个钱袋统统掷到右方房间内（注意，**ガマラ**留下的那个，也就是钱最多的要最后扔），此时该钱袋应位于右方房间右上角再向左一格处。进入该房间，立刻向右上方移动，与魔物保持一水之隔，移到刚才所说那格后，用钱袋干掉任意一只后，利用水池将另一只甩到身后，放心前往楼梯。

第44问：阅读**バクスイのまきもの**，服下眼药，在地雷机关处等待，直至大螯来到眼前，用指令菜单中**わな**指令触动机关，炸死两只大螯，向左上一步而后右上再次踏上机关，干掉**しのつかい**，等待另一只**しのつかい**来到后同样方法对付，上方房间内的三只魔物也是同样对付，上楼。

第45问：先从右方通道进入第一只大螯所在房间，踏入房间一步，原路返回，这时大螯会一直在途中那个四格方块内兜圈子，去右上方房间，引出魔物后，沿房间外九格方块的边逆时针转一圈再次进入房间，取得**ふこうのつえ**。在通道出口处上方一格内等待两魔物的后一只在西林下方四格处，出动前往下面的房间（仍要逆时针贴着墙走），向**マスターチキソ**挥动不幸的手杖（**ふこうのつえ**），它会变成一只被拔光毛的鸡，很有趣吧。

第46问：向左上移动到左上角时等候，待三只魔物紧挨着西林，再逆时针绕中间的墙，当走到上面墙边时右行，直奔楼梯（此时**しのつかい**已困在水池边）。

第47问:向下一步,干掉ガマラ,将其留下的钱袋向左掷出,去下方房间,踏入一步立刻去刚才那个钱袋所在位置,等到第一只魔物出现在房间内,用钱袋干掉它,再右移两格,将另一个钱袋向左下方掷出,使之落在房间左下角。等第二只魔物出现后,先取トドのツボ,向左移动至墙边,把トドのツボ掷向它,トド出现因为魔物脚下的钱袋会把它困在角落里安全上楼。

第48问:向上一格取トドのツボ(如果上排最左面的是壶类,重来),左移一步,调整方向为左上,用壶盗取后从缺口处通过,取光之卷物(あかりのまきもの),用壶盗取右方的眼药,原地不动,调整方向为左下,掷出壶,阅读卷物,直接上楼。

第49问:服下眼药找到机关,踩上去,惊醒对岸的マムル,交换位置,取剑并装备上,再交换回来,找准位置劈开墙,避开其它魔物前往楼梯。

第50问:先取左面的眼药,从上方绕过水池,去右方房间,取得最右面的トドのツボ,踩响地雷机关炸死大蟹。返回,用トドのツボ盗取水池中央的剑,浪费掉剩下的使用次数,砸开壶取剑,而后装备上,打通墙壁,上楼。

注:出现51~100问的条件是以中等难度打穿游戏一次。

第51问:先取ふういんのつえ,后取すいみんそう,转身对方箭手掷出睡眠草すいみんそう,前往左上房间,在取得吹飞手杖ふきとばしのつえ后,等魔物出现在右上方射程内挥动封印手杖ふういんのつえ,而后移动至右下角将魔物从墙后引出,立即抄近路通过左上方缺口,但由于此处有捕兽夹机关,在魔物到面前时可挥动吹飞杖将它赶远,反复几次直至从机关脱困,前往楼梯。

第52问:服下眼药草,从凹口处出处,遇岔路向上,再向右在机关处停步,转身攻击龙,它会轻移至身后,以变换地点手杖对它挥动,反复几次,直至到达楼梯。

第53问:用合成壶こうせいのツボ合成ヨウトウかまいたち及ひとつめゴロシ,装备上合成剑,隔墙攻击魔物,先干掉しのつかい,再攻击きめんむしゃ三次,也就是灭掉它30点HP。绕过掩体,在相遇时给予终结一击,在房间出口处等待亡灵武士的出现,用じょうつのカマ(预先装备上)干掉,去右下方房间,踏入一步立刻撤回,マスターチキソ会困在左下方四方格内,可放バ去取定身术卷物バクスイのまきもの,将マスターチキソ再引回该房间绕墙一周前往目标房间,进入后立即阅读卷物,然后干掉魔物,上楼。

第54问:先取得左下变换地点手杖ばしょがえのつえ,从右方通道出房间,在拐过弯,且三人成一直线时,攻击身后的龙,与下方的龙交换位置,再与上方的龙交换,放心去取光之卷物(あかりのまきもの),阅读后经左方通道回刚才的房间,去取另一支交换地点手杖,而后前往楼梯处,利用手杖到达楼梯。

第55问:向上一直走到水池边,等一回合,直奔楼梯处,在楼梯附近取得ドラゴソそう,对大蟹使用后上楼。

第56问:取得眼药草,向右上一步,而后进入通道,收目眼药,龙草,并取得やりすごしのツボ,将壶掷向身后尾随而来的魔物,进入上方房间,服下眼药,在机关前停步,等待至弓箭手的箭已布满楼梯附近,进入,向左右均可,及时收回龙草立即对弓箭手使用,上楼。.

第57问:装备上つうかのうでわ(可在水池中行走),向上一步,向左上两步,连续右上离开房间,在上方房间沿最左边的水池向上,而后右拐,到达与楼梯在同一垂直位置时,连续向下两步,到达楼梯。

第58问:用トドのツボ[1]盗取水池缺口处ふこうのつえ,用すいだしのまきもの取出壶中ふこうのつえ、向ママターチキソ挥动,而后去上方房间,将两只トドのツボ掷向魔物,由于有九只トド围困住,可以放心上楼。

第59问:先取得变换地点手杖,上前惊醒魔物,向下两步,此时正好有一魔物在右上方,交换位置,向左掷出手杖第二次交换,完成。

第60问:吃下眼药草,装备つうかのうでわ,穿过水池取得ヨウトウかまいたち、こんらんよけのうでわ、つるはし。用妖刀干掉中央魔物,踩上机关卸下つうかのうでわ,装备つるけし打通机关上方墙体,为防万一装备上防止混乱的こんらんよけのうでわ,去上方房间引出魔物,利用下方房间甩掉它们,从另一处入口直达楼梯。

第61问:先取三只壶中的トドのツボ,而后取高飞草,使用高飞草,由于着陆点不定,只要记住取得自爆卷物じばくのまきもの或真空切卷物しんくうぎりのまきもの,以及まもののルッポ,而后利用高飞草或机关返回,使用自爆卷物或真空切卷物后,若楼梯处还有活魔物,以トドのツボ盗取变换地点手杖,而后使用即可;若一个不留,可将まもののルッポ掷出,再以同样方法上楼。

第62问:等トド盗得卷物并逃脱后,用弹簧机关前往,先捡起杂草ざつそう再用ドラゴソそう对付,得到大部屋卷物おおべやのまきもの阅读后上楼(小心毒箭机关)。

第63问:先取得毒草どくそう,向上三步,等一回合,向下一步,将どくそう向左掷向水池对岸的大蟹,离开房间,去右上房间,取得ばしょがえのつえ,此时しのつかい恰好在下方水池对岸,交换位置,出房间,在通道内会遇上大蟹,一旦进入射程,立刻与之交换位置上楼。

第64问:装备弓箭去右方房间,读パワーアップのまきもの,向上两步,向右射箭,直至干掉大蟹,同样干掉左方房间的大蟹,直奔楼梯(若魔物挡路,向不相邻的那只射箭即可)。

第65问:先取眼药,将所有やくそう装入ほぞんのツボ,将つかいすてのたて掷向上方的魔物,从上向下踏上第一个拌脚机关,再向右一步而后一直向左走到底,等到しのつかい出现在同一水平位置时(可通过查看地图判断),掷出所有的やくそう,干掉它,上楼。

第66问:取变换地点手杖ばしょがえのつえ,出房间,将钱袋一直向左扔,向左走到底,等一回合,从两堵墙交接处向左上方挥动手杖交换位置,拿取眼药草,小心避让机关,将トド引下来保持相隔一格,来到楼梯下方时,向楼梯处掷出眼药草,等トド到达楼梯时交换即可。

第67问:取弓箭及变换地点手杖,当左边的魔物紧贴着中间的墙时,射向它直至负责回复的魔物转移到出口处时交换位置,去右上房间取道具装备上者,去左上房间引出魔物,将其引到右上房间十字地形右上或右下凹口处,向它射箭,直至那只负责回复的跳到中间的楼梯处,交换位置,上楼。

第68问:向上一步取交换地点手杖,向右到底,向左方挥动手杖,前往上方房间,进入后等待2个回合,与右方魔物交换位置,再等待2个回合,与右方魔物交换位置,紧贴右墙走至通道内第一格,等到刚才那只魔物被其同伴误杀手,立即向右到底,再向左挥动手杖,上楼。

第69问:向上一步取自爆卷物じばくのまきもの,等待1回合,读卷物,取变换地点手杖,向下走到底,向右一步,挥动手杖,变换位置,直达楼梯。

第70问:取吹飞手杖ふきとばしのつえ,干掉どうくつマムル,去右方房间,找机会绕过水池,挥动手杖将魔物吹飞,趁机夺取やまびこのたて,装备上可反射魔法,读こまつたときのまきもの恢复正常状态,而后要么让魔物死在自己的魔法下,要么想办法将其骗到左边,前往楼梯。

第71问:取吹飞手杖ふきとばしのつえ,向左一步,而后逆时针绕墙离开房间,一直向上,在踏入上方房间后,向右上一步,若未受到攻击,则已成功一半,继续右上到达墙边,向上一步,向左方挥动手杖,将那魔物赶入通道,一直向左,到楼梯右上一格处,向左下一步成功。

第72问:先取左上どくそう,掷向しのつかい右边的大蟹,一直向右取ドラゴソそう,烧死しのつかい,而后一直向下到底,等到两大蟹均被引下来,顺时针绕墙走,伺机前往楼梯。

第73问:装备上ドラゴソキラー,吃下幸运草しあわせそう,(若HP少于24,重来为妙),从缺口处向上,向左一步,向右一步,对右方龙挥动手杖将之定身,这时左边的魔物已到面前,砍他一刀,再

用手杖定身，回复HP后连砍两刀（若仍未能杀死，重来），回复HP满点，攻击右方的龙，它会转移到身后，向下进入缺口，干掉龙后，攻击跟进的那只魔物，而后定身，回复HP后干掉它，引出下方魔物，直达楼梯。

第74问：装备じらいナバリのたて，去上方房间，小心取得いたみわけのつえ躲到水池边的墙后诱使战车开火误杀同伙，伺机对战车挥动手杖准备换炮，每承受两击，吃下やくそう回复，直至战车被干掉。

第75问：装备つうかのうでわ，进入水池，然后卸下（千万别丢弃），若着陆点在房间上半部，交换位置，然后挥动いちじしのぎのつえ，将之吹至楼梯，装备妖刀歼灭，装备つうかのうでわ，上楼。

第76问：去下方房间，将两把剑装入壶中，掷向魔物，当トド逃脱后，立刻去中间通道内等待，当トド在楼梯处，交换位置。

第77问：避让机关，去左方房间，进入后，向上一步，而后向左下挥动手杖交换，拾起饭团，向右一步再与其交换位置。拾起弓箭，去上方房间，进入前掷出饭团干掉一个，而后引出另两个，回右下房间，与下方魔物交换位置，四下移动，等到上方两魔物隔开一格，与离通道口近的那只交换，上楼。

第78问：取上方しあわせのつえ，分别给下面三只魔物升级，而后取左下方ふこうのつえ，向楼梯移动，途中若弓箭手升级，用ふこうのつえ将之降级即可。

第79问：拿齐道具，从上方出房间，在拐弯处向右挥动手杖交换位置，向右一步，用かなしばりのつえ定住另一弓箭手，进入下方房间，定住Level 2的弓箭手，去上方房间正对着左方通道的位置等待弓箭手出现交换位置，上楼。

第80问：取ひろえずのまきもの，不要取钱袋，向左上绕过水池取こまったときのまきもの，将ひろえずのまきもの掷向トド，阅读こまったときのまきもの，干掉トド，将遗下的ざつそう向前掷出，同样方法干掉上方两只トド，上楼。

第81问：取こまったときのまきもの，沿地形靠近魔物，引出其中一只，原路返回，再顺时针绕水池一圈，直至两魔物均在身旁，阅读卷物。

第82问：用弓箭干掉ヤミウッチー，与另一魔物交换位置，进入左上房间，取吹飞手杖，用弓箭干掉两魔物，用吹飞杖连挥两次，再与远处魔物交换位置，再与いやしウサギ交换一次。

第83问：装备えんとうのうでわ，掷出变换地点手杖与トド交换。吃下むてきそう，硬闯机关，绕过水池，干掉マムル，吃下どくけしそう，回复ちから，使用こまったときのまきもの解除戒指的诅咒，卸下えんとうのうでわ，用トドのツボ盗取つうかのうでわ，装备后穿过水池，上楼。

第84问：拿齐道具，引诱トド走至楼梯附近，在楼梯右方与楼梯同一水平位置处向左掷出ざつそう，交换位置，上楼。

第85问：取いちじしのぎのつえ，驱走魔物，取こまったときのまきも，等一回合后阅读，查看地图，若刚才驱走的魔物呈水平排列则从左方通道走，若呈垂直排列，则从右走，进入房间立刻读真空切卷物，上前一步，向紧挨着的那只掷出すいみんそう，找机会上楼。

第86问：拾起ばしょがえのつえ，向下挥动，装备トドのたて，取ばしょがえのつえ及みがわりのつえ，去右方房间，向楼梯处任魔物挥动みがわりのつえ，等替身死后，与另一只交换位置，上楼。

第87问：装备つうかのうでわ，取得杂草丛中的しあわせそう，クネクネそう、どくそう各2个，吃下しあわせそう，用クネクネそう给两只等级2的魔物降级，用どくそう降低弓箭手及しのつかい的速度，伺机上楼。

第88问：初步估计要将トド从那个地方引出来，干掉后会留下むてきそう或是どくそう。

第89问：取てきばいそくのまきもの，阅读，提高敌全体速度，去上方房间，吃下めぐすりそう，找到机关，向右上取いたみわけのつえ，向下一步炸死しのつかい，在通道内等待トド出现。将其困入左下方死路内干掉，等待两只大螯均离开原房间，并向右方通道移动时，立刻前往楼梯。

第90问：取やまびこのたて、かなしばりのつえ，而后向右退一步用かなしばりのつえ定住大螯，装备やまびこのたて，去下方房间取かなしばりのつえ及しあわせのつえ，对魔物挥出しあわせのつえ，退回刚才的机会摆脱另两只，前往楼梯。（这一问比较靠运气，主要是下方那三只魔物棘手，也许还有它法）

第91问：先取ばしょがえのつえ及こまったときのまきもの，移动至右边的缺口处，攻击中间的ガマラ一下，取ふきとばしのつえ，阅读卷物，取左方みがわりのつえ，去左上房间将任一魔物变作替身，等干掉后，将任一魔物吹至左面楼梯处，移动使中间两只相隔一格与水平那只交换，再交换一次，上楼。

第92问：以ドラゴンそう干掉大螯后しのつかい，与等级3的交换位置，设法将钱袋掷入右方通道内，（要用一次变换地点手杖）等ガマラ进入通道，再次交换。

第93问：取めぐすりそう、ばしょがえのつえ，取右方房间装备，能拿多少，是多少，然后放在左方房间楼梯左面的墙后3×3方格内，再去取剩下的，并将トド引出保持距离，将其引入楼梯，交换。

第94问：用どくそう降低邻近的两只魔物与最远处那只交换位置，去下方房间取道具，装备つるはし，打通与上方房间之间的墙体，再打通下方魔物处墙壁，将其中三只引入上方房间，读真空切卷物干掉，回去再引出一只，找机会与另一只在楼梯处的交换位置即可。

第95问：取弓箭，使大螯，跟在身后离开，去右方房间，用ドラゴンそう干掉大螯，引出战车，拉开距离用弓箭干掉，去上方房间取おおべやのまきもの后去左方房间，用ドラゴンそう干掉大螯，仍然用弓箭干掉战车，读大部屋卷物，上楼。

第96问：耗掉两次トドのツボ，在通道口向左掷出壶，向上走引出大螯，然后向下绕过墙去取左方道具（此时因为有トド挡路，大螯无法追上）装备トドのたて，向下走直至与トド相遇，转身顺时针绕墙行走（在眩晕机关处休息至正常），向下离开，进入下方房间后向右掷出まもののルツボ，并与之交换位置，拾起箭，射向右方房间大螯（隔着墙射），等待直至大螯进入右上方那条死胡同内，看准时机上楼。

第97问：吃下脚下的眼药草，向下一步取たれながしのうでわ，然后斜向也可，正向也可，总之一下一上拿道具而又不引出魔物，装备たれながしのうでわ，伺机前往左方房间，由于戒指的作用会在途中不断掉下道具。（只要不是ばしょがえのつえ，没关系）这时トド会从机关后走出来，交换，它在偷走ざつそう后会走固定路线，可在下方通道内等到恰当时机（自己观察）直接前往楼梯，而此时トド恰好会在楼梯附近，交换位置即可。

第98问：取得ばしょがえのつえ，一直向下，到达右下房间，直接从另一出口离开回刚才的房间，取ドラゴンそう及こまったときのまきもの，用ドラゴンそう干掉一只，与另一只交换位置，若承受攻击后未死，从右方通道去右下房间，一直向下直至大螯也在身旁，阅读卷物，取另一个こまったときのまきもの，去左方房间，踏入一步，立刻向右到底，再转身与之交换位置，去左下房间的入口处等到大螯前来并相隔3格，向下一步进入房间，返身与大螯交换，向上出通道，直至两魔物在身旁时阅读卷物上楼。

第99问：左上一步取弓箭，立刻射向トド，向下一步取トドのたて并装备，绕过トド，取やくそう，在通道内干掉トド，去上方房间，取ばしょがえのつえ，与楼梯处魔物交换位置，上楼。

第100问：将ドラゴンそう装入ぶんれつのツボ，用すいだしのまきもの取出，再装入，反复操作，最后可得6棵ドラゴンそう，干掉右方房间三只魔物即可。

★**秘技：**以"难度"打穿后，在出村时（正在对话时）狂按"A"键，进入"超难度"，地点为月影村外，至今未打穿，顶多到达18层，因为所有道具均不可辨认。

文/毛云　责编/PERFECT

广告

沈阳 小陆游戏专营店（家用游戏机批发中心）

★专业批发零售各种家用游戏机，机种齐全，质量保真，如售假货，加倍赔偿。★专业维修：主板、光驱、电源板、直读 IC 等。（本店售出商品，维修费用减半）★动画 VCD 数百款（樱大战 1－4；97、98 拳皇；DNA；小倩；生化危机；花木兰；超时空要塞；新世纪；高达系列；城市猎人；罗德岛战记；电影少女等）函索 VCD、SS、PS、GB、MD 及攻略一族，3 元/份，请付回邮信封。

名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格	名　称	价格
SS 荧光记忆手柄	120	PS 原装/组装手柄	60/20	PS 原装/限定版记忆卡	36/50	N64 光碟机(邦谷 VCD)	1960
SS 原装/组装手柄	65/20	PS 连发/格斗手柄	40/40	PS 120B 记忆卡	85	N64 振动/记忆卡	90/75
SS 专用/豪华制转	45/65	PS 无线遥控手柄(对)	160	PS 联机对战线	30	N64 原装组装手柄	220/145
SS 金手指书卡(套)	95	PS 原装 HORI 手柄	70	SS、PS S 端子线/RGB 线	30/35	N64 通用金碟 4 张/套	150
SS 原装六分插	178	PS 原装/组装振动手柄	150/95	SS、PS、N64 三用方向盘	330	通用金碟 5 张/套	180
SS 全新 JVC/三洋光头	130	PS 原装透明手柄	65	SS、PS 两用振动冲锋枪	160	超任手柄 普通/透明 IC 连发	20/45
SS 原装/组装 VCD 卡	420/390	PS 专用制转/豪华	45/60	SS、PS 大/小电源(110V)	35/25	超任双线火牛(变压器)	35
SS 8M 电池记忆卡	60	PS 飞行摇杆(带吸盘)	85	SS、PS 无线遥控大摇杆	180	超薄 GB 用充电电池组(3V)	70
SS 8M 仿原装记忆卡	75	PS 化解危机原装/振动枪	195/130	SS、PS 两用有线大/小摇杆	150/80	世嘉十六位彩掌机(送电源)+邮费	540/30
SS 8M 原装记忆卡	130	PS 通用长线光头	120	SS、PS 街机单人大摇杆	220	世嘉彩掌机专用电源/MD 飞行摇杆	30/30
SS 2M/4M 加速卡	40/75	PS 金手指书、卡(套)	95	GB、MD 周边配件/件	15	GB 普通型/超薄型	300/330
SS 仿原装光线枪	35	PS VCD 卡(不改机不引导)	330	N64 主机(原柄＋电源＋AV 线)	860	GB 荧光型/彩色	430/780
SS 原装枪/摇杆	200/150	PS 原装四分插	320	N64 光碟机(送一碟)	1470		

以上物品邮费：主机 50元/台；配件基价费(100 元以内)15 元/件，每增加 100 元请加 1元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费。

特别推荐

①**特约经销：超任三合一光碟游戏机**（五张金碟＋双手柄＋电源），保修一年 1320 元（批价另议）邮费 50 元；②**SS 原装碟** 20 余种，数量有限，欲购从速 30 元/片，邮费 10 元；③**原装万用 AV 输出彩色打印机**（送彩纸、色带）430 元 邮费 40 元；暂停器（抓图用）80 元 邮费 20 元；④**大量二手原装索尼机**：新光头、新包装、1001 型（电源＋手柄＋直读＋AV 线＋5 张碟）850 元；5501 型（电源＋手柄＋直读＋AV 线＋5 张碟）980 元 邮费 50 元；⑤**日本原装二手 N 制彩电**、九成新。29 吋/25 吋/21 吋/14 吋售价：1250/880/720/380；⑥**彩色挂画**数十种（拳皇 97、FF Ⅶ人物、体育明星、铁达尼号）100cmx70cm 35 元/张、70cmx50cm 25 元/张、邮费 15 元。

地址(汇款)沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人(联络人)：陆红疆　邮政编码：110023　邮购联络人：张小姐　陆先生
电话(传真)：024－25850632(8:00～20:00)　024－25846204(21:00～22:00)
乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。



《软件与光盘》(原中国科协所属《现代化》杂志)老树新颜，鲜活登场。八月份随刊配套游戏光盘《风云》，腾龙神州、一鸣惊人，成为国内最成功、最轰动的配套游戏光盘。

《软件与光盘》主要介绍计算机软件及电脑游戏软件，由台湾最著名之游戏杂志《软体世界》提供大陆独家版权。消息快捷、攻略详实，第一手资料是没说得了。今后将不定期与配套游戏光盘同时发售。

精美印刷，超值享受，每月一期，定价 7.80 元。

邮购地址：北京海淀区学院南路 86 号《软件与光盘》杂志社收　邮编：100081
电话：68335552 转 8256 或 8601

享受游戏每一刻，尽在《软件与光盘》。

北京皇金荣游戏兵团 (批发销售中心)

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装 SONY 套机：1000 元；(手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证)全国特低价；数量有限！免邮费
原装 SONY 套机：1180 元；(7000 型)全配置
原装 SONY 套机：1240 元；(5501 型)全配置
原装土星套机(JVC 光头、手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 + 保修卡 + 会员证) 950 元 免邮费
本店自助餐厅隆重开业！自助餐 = 主机 + ? + ? + ? + …… = 你我商量的价格
凡在本店购买 200 张游戏者即奉送主机一台
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + AV + 直读 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1060 元 邮费 40 元
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双原装手柄 + 电源 + AV + 直读 + PS 光枪 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1170 元 邮费 40 元
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1560 元
原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1560 元
主机套餐内欲换 7000 型需加 210 元，换 5001 型加 230 元 **PS 纠错王电影卡 = 430 元，PS 强力中文金手指卡 40 元，PS 原装记忆卡 80，双用仿 64 振动手枪 90 元**

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ **面向全国征订世嘉新主机(128 位)**

PS 配件	价格	邮费(元)
原装液晶 GB 机	430	25
原装超薄 GB 机	340	25
PS 原装振动手柄	130	20
原装手柄	55	12
原装彩色手柄	50	12
彩色格斗手柄(五色)	30	12
仿真手柄	14	12
强力中文金手指卡	60	15
专用光枪	48	17
原装记忆卡	95	10
仿真记忆卡	40	10
120 格记忆卡	110	10
透明彩色记忆卡(IC)	60	10
带吸盘飞行大摇杆	75	20
加强型豪华制转	45	10

	价格	邮费(元)
红外遥控手柄(双支)	160	25
PS 专用 VCD 卡(新 2.0 版本)	360	20
PS 无遥控纠错王电影卡(无需引盘)	500	20
三用方向盘	310	35
台式专用大摇杆	190	40
AV 线	30	8
对打线	30	8
通用电源	40	免邮费
SS 配件		
原装黑手柄	60	10
原装白手柄	60	10
组装手柄	14	10
原装 3D 手柄	125	12

	价格	邮费(元)
强力连发格斗手柄	30	10
多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	50	13
强力金手指卡(赠书)	80	15
超强力记忆卡	58	13
原装台式专用大摇杆	170	30
加强型豪华制转	53	12
新 4 兆加速卡(对应全部游戏)	70	15
专用光枪	38	15
S 端子线	35	10
SS 原装电影卡	470	30
SS AV 线	35	10
AV 转接器	50	20
PS、SS 双用手枪	80	30
PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
SS、PS 双用振动手枪	98	20

GB 单卡	价格								
吞食天地(中文)	40	极品飞车	30	68 合 1	70	三国志(中文)	40	饿狼(2)	22
越南战役	28	忍者神龟(3)	22	76 合 1	70	风中奇缘	40	少女物语	30
96 拳皇	40	魂斗罗	22	32 合 1	70	第二次机器人大战	40	牧场物语	40
		阿拉丁	40	9 合 1	70	洛克人(5)	40	恋爱女子	30
		篮球飞人	30	42 合 1	70	杀人事件	40	泡泡龙	22
		三国英雄传(中文)	40	32 合 1	70	狮子王	40		

邮费一律 8 元



地址：(邮购、汇款)北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009 收款人：李维隆(先生) 电话：(010)84014872(批发)
乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路(宽街下)宽街路口西 200 米
欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！

太原诚意

电玩专卖

诚意是我们的名称，也是我们对您真心的承诺。

专业批零：土星、索尼、世嘉五代、世嘉彩掌机、GB 掌机及周边设备、各种配件。

特别推荐：5903 型 VCD 索尼游戏机

专业维修：次世代主机、光驱、光头

大量新世嘉卡、GB 卡、低价发售

大量 PS、SS 主机现货供应

对外地玩友，办理邮购业务。

欢迎来电、来函垂询。

地址：山西太原解放路 126 号(宽银幕向北 100 米路东)
邮编：030002 电话(传真)：0351－4173982
联系人：谢伟鑫 批发热线：01383492145

浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003、7501、7502、5501、5503、5903(带 VCD 功能)

SS 土星机：

世嘉Ⅱ型机(单制、双制)、世嘉Ⅰ型机(双制式)

世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)

任天堂 GB 手掌机，超薄 GB 机，荧光 GB 机，彩色 GB 机，各种 8 位机。

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
电话传真：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835 联系人：徐桂生
广州批发电话：020－81857059

广告

上海 新次元 电玩专卖

来信请附上信封、邮票及1元钱

主要销售:DC、N64、SS、PS、SNK、3DO、SFC、NGP、NOMAD、VB、GG、GB、8-64位主机、软件及一切周边配件。
超任FAX:超任游戏节目盘5元一张,20张起售,超任游戏大全光碟一套四张230元,超任AV线40元。
友情发放:日本极新游戏软件新作发售表,让您掌握电玩界第一手资料,每份5元,邮费1元。
特约维修:专聘专业修理技师,为广大玩友排忧解难,针对各类烧损、坏游戏机维修及保养更新。

人气价格:

日本彩色万能打印机	580元	SFC博士7专用光碟机	890元	GG彩色手掌机电视天线	880元
TAKARA帽式眼睛	1560元	SFC铁青式光碟机	1080元	GG可充电电池背包	360元
VB32位头戴式游戏机	1280元	SFC超任博士7套机	880元	SS土星赛车方向盘	240元
SNK机皇32位游戏机	1580元	土星双人街机大摇杆	880元	SFC超任分插	130元

贴换市场
☆ N64硬卡贴换,帮您实现最终幻想
☆ NOMAD、VB、GG、GB旧机、旧卡贴换
☆ SS、PS各类游戏软件贴换
☆ 3DO各类游戏软件贴换
☆ 8-16位游戏各类旧卡贴换10元起
☆ SNK机皇各类游戏软件贴换
☆ 超任日、美版各类硬卡贴换
☆ 16位机贴换32位机,让您美梦成真
☆ 32位机贴换32位机,让您再闯新关
☆ 32位机贴换64位机,让您更新换代
※无论什么旧游戏机或软件都能帮您互相贴换

国内电玩市场中,拥有SNK、3DO主机的玩友也占了一壁江山,但是苦于游戏来源有限,大多只能闲置一旁,弃之可惜,现在新次元特别推出SNK、3DO专柜,欢迎广大电玩迷们踊跃惠顾。(包括外地玩友邮购业务)

六头游戏电视AV线(三色)25元
(用于PS、SNK、3DO、VCD等主机)
SS土星专用AV线 45元

回收贴换SS原版软件'95格斗王

二手货区域 大量回收
★ 8位以上旧机、旧卡
★ SFC超任日版、美版各类硬卡
★ N64主机及各类硬卡
★ SNK机皇双速、单速主机及游戏软件、配件
★ 3DO松下主机及游戏软件
★ NOMAD、VB、GG、GB旧机、旧卡
★ SS、PS旧游戏主机、软件、配件
★ N64手柄、振动卡、记录卡
★ SFC超任套机及SFC光碟机
★ SS各类加速卡、金手指卡、PS金手指卡
※无论什么旧游戏机及软件本店都能帮您收购

地址:上海市浙江中路159号(近人民广场福州路口) 电话:(021)63229104 邮编:200001 营业时间:9:30~21:00
注:邮购请到当地邮局办理汇款手续,并写清地址、姓名、邮编、所购商品,本店收到汇款,商品检验后立即发货。

石家庄英特游戏机销售中心

本中心专业经营:PS、SS、N64主机,N64光碟机,GB机等次世代主机的批发与零售业务。GB卡带百余种,游戏软件繁多,配件品种齐全,质优价廉,并备有多种游戏攻略,免费供您查阅。本中心将竭诚为广大商家、玩友提供良好的服务。现特优价酬宾,欢迎广大游戏玩友光临。

我中心在石下设两家连锁店:
英特游戏精品店(桥东)
地址:中山东路306号(省博物馆广场西侧)
英特游戏专卖店(桥西)
地址:中华南大街10号(第一食品商场南侧)
联系电话:0311-7763555 1393316722

卡王电子游戏机批发市场 沈阳中心店、大量批发

****

保质:决不掺杂二手商品,保廉:贵了保退,报车费
批发适时价:由于此广告报送与出版有40天时间差的原因,本广告与读者见面届时以当天价为准,现可以例举10月份部分商品批发价做为参考。
十月中旬部分商品批发价:

PS:7000型(原包)1080元	SS:黑机(原包)950元
7001型(原包)1110元	白机(日产)1030元
5903型(原包)1430元	白机(马产)1000元
仿手掣(每只)8.50元	仿手掣(每只)9.00元
双线火牛(每只)9.00元	16B记忆卡31.00元
15B记忆卡16.00元	仿2代枪17.00元

客户可持身份证或营业执照副本复印件,大量批发常年供货量大价优、单次超三万免费发货

批发店地址:沈阳市和平区北一马路48号 贾玉均
电话:昼024-23836025 夜:024-23462090
沈阳南站下车沿中华路前行至天津北街左拐100米到北一马路右拐卡王即是
零售店长春电话:昼0431-8916391 夜0431-8712606
西安电话:昼029-7431673 夜029-7416954

广告

北京游戏广场 (冠杰公司)

邮购套餐一律免邮费

全部现货 无须订购 五年老店 质量保证

本月特价商品(只限会员)
PS 原装鼠标 190 元
PS 原装手柄 50 元
SS 仿原装枪 35 元
双用大摇杆(连发慢动作)95 元

金秋特别推出次世代套餐(PS 款)

经济型:PS 主机+双手柄+电源+原装记忆卡=~~零售合计 1268 元~~,套餐价 1166 元

小康型:PS 主机+原装记忆卡+HORI 手柄+电源+中文金手指卡=~~零售合计:1375 元~~,套餐价 1266 元

豪华型:PS 主机+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源+飞行摇杆=~~零售合计 1610 元(1560 元)~~,套餐价 1466 元

5904 型:PS 主机(VCD2.0 功能)+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源=~~零售合计 1795 元(1750 元)~~,套餐价 1666 元

次世代主机:PS 7000 型主机(双手柄+电源+记忆卡+AV 线+保修卡+会员卡)1180 元 邮费 50 元
PS 5501 型主机(双手柄+电源+记忆卡+AV 线+保修卡+会员卡)1280 元 邮费 50 元

郑 重 声 明

出于对游戏的共鸣,对游戏的热爱,对广大远方玩友的负责,现对远方的您给予特真挚的奉献,为了让您能以极低的价格买到特好特便宜的商品,您只需在我处入会,以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少,只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外),我公司便将您所需要的商品寄往你处,以上所说所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后,购买任何一款游戏周边配件(需含邮费),便可得到一张我公司的会员卡,而后就可以享受以上所述的会员免邮费制度,酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀!

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 组装白手柄	15	10	SSJVC 光头	130	20	SS 金手指卡(新款)	60	10	GB 原装机	270	20
SS 组装黑手柄	18	10	SS 三洋光头	170	20	SS VCD 卡	490	20	GB 超薄机	330	20
SS 连发手柄	38	10	索尼 HORI 手柄(五色)	35	10	PS 豹三手柄	70	15	GB 液晶机	445	20
SS 原装记忆卡	115	10	索尼组装手柄	15	10	AV 四分插(新款)	55	10	GB 放大镜	25	10
SS 樱花记忆卡	70	10	索尼仿原装记忆卡	35	10	PS、SS、N64 方向盘(双震、带档)	480	30	GB 摇杆(厚机用)	20	10
SS 豪华制转	50	10	PS 飞行摇杆	90	20	PS 半月手柄(五彩)	40	10	GB 摇杆(薄机用)	20	10
SS4MB 加速卡	75	10	PS 金手指卡(中文)+书	110	20	PS、SS 双人金属手制台	270	50	GB 贴膜	15	10
SS 仿原装光枪	32	10	PS VCD 卡	400	20	PS、120 格记忆卡	120	15	GB 对战线	20	10
SS 手柄 8 合 1 键	35	10	PS 豪华制转	50	10	PS、SS 双用脚踏枪	210	30	GB 照像机	680	20
SS 原装手柄六分插	195	20	PS 对战线	25	10	PS(SS)AV 线	30	10	GB 打印机	680	20
SS 豹三手柄	60	15	PS 原装记忆卡	110	20	PS 彩色记忆卡(五色)	55	10	GB 电源	18	10
SS 原装 3D 手柄	135	20	PS 原装骷髅振动手柄	140	20	PS(SS)仿 64 振动手枪(化解危机)	175	10	GB 皮套	18	10
SS 端子线	30	10	SS 对战线	35	10	PS 原装彩色手柄	65	10	GB 卡(土星机)专用电池	10	5

注:1. 本公司维修部新增业务,次世代主机内改制式,可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约,送货上门,免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种 32 位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号(冠杰公司) 收
邮编:100054 乘车路线:61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话:(010)63522272 赵小姐 批发电话:01301239442 刘先生
西安分店:西安市团结南路一号新土门批发市场 8 街 27 号[山林电玩专营店]联系人:崔女士 TEL:029—4221094

鞍山鑫友邮购价目

有效期 12 月 1 日 - 2 月 1 日以邮戳为准

*保价平邮邮费 10 元 1 个,2 个 13 元,以后每多一个加 3 元以此类推,10 件以上邮费实收,暂付 30 元,多退少补。*邮购方法:单价+邮费=邮购价,须从邮局办理汇款。写清所需物品及邮费、留联系方式以便通知邮购情况。
*本店承诺:备有现货款到 24 小时发货,从您汇款当天算起 8-20 天均能收到物品因远近不同所需时间有长有短。
物美价廉:价格低质量与市面上其它专卖店都是一样的,质量问题一个月内包换。
日产原装二手索尼机 9.5 层新主机直读+双手柄+AV 线+电源+包装合附件均全新 1001 型 810 元 5501 型 950 元均免邮费。一个月包换。
GB 卡适用 GB 普机、薄机、夜光机、彩色机因版面有限合卡未能列详目只写编号,请参照前期杂志如有不详请电询购物同时赠详目。

GB 单卡:吞食天地 3 代	26 元	月影村	26 元	玛莉 6 代	26 元	三国英雄传(中文)	26 元
口袋妖怪 2 代	26 元	口袋妖怪 1 代	26 元	三二四驱车 2 代	26 元	迷你机器人	26 元
斗神传	19 元	三国志(中文)	21 元	第二次机器人(中文)	26 元	96 格斗天王	19 元
98 足球 FIFA	21 元	饿狼传说 3 代	19 元	口袋妖怪 3 代	31 元	大金钢 3 代	29 元
地下杀人事件	21 元	真人快打 3 代	21 元	街头斗士 2 代	21 元	明日帝国 007	28 元
同级生	26 元	牧场物语	26 元	吞食天地	21 元	侍魂 2 代	25 元

GB 合卡:*501 96 格斗天王 幽游白书 4 等 31 元 *502 恶魔城 3 代 黑船党之迷等 31 元
*50498FIFA 足球 热血高校等 31 元 *601 四驱车 2 代 疯狂赛车等 35 元
*801 三国英雄(中文) 三国志(中文)等 83 元 *802 玛莉 6 代 迷你四驱车 2 代等 63 元
*808 吞食天地 3 代(中文) 鸡蛋仔俱乐部 2 代等 83 元 *810 侏罗纪 3 代(中文) 96 格斗王等 88 元
*814 吞食天地 3 代(中文) 三国志(中文)等 88 元 *902 超魔神英雄传 恶魔城等 60 元
*1002 口袋妖怪 恐龙蛋等 73 元 *1004 吞食天地 3 代(中文) 四驱车小子 2 代等 88 元

*9D016 口袋妖怪(赤) 口袋妖怪(绿) 口袋妖怪(青) 大战争 机械大战(中文) 吞食天地(中文) 98 海底 吸血伯爵 D 外传 110 元
*11DB009 第 2 次机器人大战(中文) 吞食天地(中文) 口袋妖怪 3 代(青) 大战争 三国志(中文) 炸弹人 5 代 信长野望 女神转生外传 3 代 魔界塔士 3 代 雨中游 3 代 第一次机器人大战 110 元
*12 合 1 智慧大全 吞食天地 3 代(中文) 第 2 次机器人大战(中文) 98 世界杯足球 太空战士 3 代 大战争 金货玛莉 2 代 信长野望 大金钢 3 代 泡泡龙 3 代 洛克人 2 代 音速鼠 130 元

正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机、学习机,全部是新卡,记忆良好含精美包装合一个,说明书一本,内装记忆电池一块,质量问题终身包换。

(FC 文字卡) 太空战士 1/2/3 代 25/26/33 元 勇者斗恶龙 1/2/3/4 代 23/25/33/34 元 圣火徽章 1/2/3 代 33/33/34 元

魔神英雄传	24 元	圣火列传(中文)	22 元	重装机兵(中文)	33 元	荆轲新传(中文)	22 元
三国志 2 代	33 元	铁拳对钢拳	33 元	封神榜(中文)	33 元	三国志 5 代	26 元
三国志 3 代	25 元	吞食天地	25 元	第四次机器人大战	33 元	钢弹物语 3 代	33 元
吞食天地 2 代	34 元	英雄战记	33 元	第二次机器人(中文)	33 元	蝙蝠战士 2 代	24 元
冒险之书	33 元	元朝秘史	24 元	成吉思汉	24 元	帝国战记	24 元
吞食天地 3 代(中文)	33 元	萨尔达传说(中文)	26 元	半熟英雄	24 元	宇宙世纪大战	24 元

二手货收购土星机 630 元 GB 机 190 元只收好机坏机免谈,土星机 GB 机找差价换索尼机
二手货出售土星机+直读+双手柄+电源+AV 线共计 650 元邮费 50 元 GB 机 200 元邮费 30 元

SS 光头软排线	7 元	SS 原装 JVC 专用光头	130 元	N64 节目碟(4 张)	99 元	GB 两用放大镜	13 元
PS 彩色透明手柄	14 元	PS 透明振动手柄	99 元	PS 限定版记忆卡	21 元	GB 对打线	8 元
SS/PS AV 线	13 元	SS/PS 改街机用手柄线	5.5 元	300W 220-110 电源	50 元	GB 镜面	7 元
SS2 代记忆金手指	41 元	SS16 倍记忆卡	50 元	MD 主机电源	9 元	GB 电源薄/厚	各 6 元
PS 原装短线光头	70 元	PS120B 记忆卡	66 元	PS 手柄 5 合 1 附付	7 元	GB 皮套大/小	8 元
SS/PS RGB 线 21 针	13 元	SS/PS 专用制转	32 元	万用大制转	99 元	GB 普通 VS 超薄对打线	13 元
SS2 代枪	25 元	3 寸空白磁盘 10 张起	1.2 元	MD 二型机 AV 转换盒	11 元	GB 薄机对打线	13 元
PS 原装长线光头	75 元	PS 原装二手手柄	25 元	PS 鼠标	70 元	GB 透明皮套大/小	7 元
SS/PS 金手指书	28 元/32 元	SS/PS 标准手柄	10 元	原装 SNK 专用光头	80 元	GB 万用对打线	21 元
SS4M 最新加速卡	60 元	通用 AV3 分插	23 元	MD 连发摇杆手柄	10 元	GB 摇杆手柄大/小	5 元/10 元
PS 主机电源板	150 元	PS 透明记忆卡	21 元	PS 月形手柄	35 元	SFC 磁碟(10 张起邮)	1.8 元
SS/PS 专用电源	10 元	SS/PS 改街机用 RGB 线	5.5 元	光盘保护膜 20 张	6 元	SFC6 分插	90 元
SS 原装三洋光头	130 元	3DO 连发手柄	30 元	MD 六键手柄	7 元	SFC 标准手柄	11 元
PS 对打线	13 元	PS 格斗手柄	14 元	PS2 代中文金手指+书	50 元	SFC 节目碟(5 张)	110 元
SS/PS 两用枪	52 元	SFC/MD 两用中手台	60 元	各种手柄导电胶(2 套)	3 元	SFC 主机电源(美/日)	10 元
SS 直读 IC	36 元	CD 册 20 片/36 片各	13 元/19 元	MD 游牧者专用电源	10 元	原装 3DO 专用光头	60 元
PS 仿真振动手柄	96 元	PS 标准记忆卡	19 元	PS 直读	12 元	2032 记忆电池 2 个	3 元
SS/PS S 端子线	12 元	SFC/N64 制转	45 元	SFC 连发手柄	13 元	N64 记忆卡	29 元

汇款地址:辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号 邮编:114033 收款人:王恩超 电话/传真:0412-6411210

广告

四川成都蝌蚪游戏专卖店

邮购批发、零售索尼(7000,7001,7002,7003)土星、GB、PS、SS 游戏节目,日本动画 VCD,动画 CD 及配件

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
索尼手柄(原)	55	15	索尼 S 端子	50	10	索尼街机接口	150	20	土星 JVC 光头	180	25
索尼手柄(组)	18	15	索尼光头(原)	180	25	索尼振动枪	80	20	土星组装枪	40	25
索尼记忆卡(1M)	35	10	索尼金手指书	48	10	土星手柄(原)	55	15	土星金手指卡	60	20
索尼记忆卡(8M)	120	10	索尼金手指卡	60	20	土星手柄(组)	18	15	土星金手指书	48	15
索尼对打线	25	10	索尼 VCD 卡	380	30	土星记忆卡	80	15	二手超任(16M)	450	80
索尼制转	50	20	索尼飞行摇杆	120	30	土星制转	50	15	二手超任(32M)	600	80
索尼 RGB 线(街机)	30	20	索尼方向盘	380	80	土星 S 端子	50	15	超任双向火牛	50	20
索尼 RGB 线(电视)	50	10	索尼振动手柄(原)	180	20	土星 RGB 线	30	10	土星、索尼电源	30	20

特别推荐:土星新、齐索尼、土星节目,欢迎邮购来函索取目录。土星、索尼、超任接街机接口(计时)140 元,邮费 25 元。

好消息 专业租赁:索尼、土星、超任游戏机。15 元/天(限本市)详请来电咨询。各类游戏招贴画,智力拼图,攻略书,动画 VCD、CD 详细目录来电来信传真索取目录。邮购电脑管理,万无一失,一手货源,寻求分销。

日本动画 VCD		超时空系列		日本动画 CD	幽游白书精选集
樱大战Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ	4CD	魔剑美神(剧场版)	1CD	超时空实况演唱会	乱马 1/2 合辑
再见萤火虫	2CD	相聚一刻(完结篇)	1CD	新世纪特别纪念	银河英雄传说合辑
男儿当人樽(珍藏版)	3CD	新世纪 EVA	13CD	太空战记	新世纪 BVA1、2
不可思议的游戏	9CD	罗德岛战记	6CD	97 城市猎人主题歌	三只眼圣魔传
饿狼传说(剧场)	2CD	浪客剑心	10CD	电影少女	新古灵精怪(橙路)纪念专用
暗黑破坏神	3CD	高达新机动 W	17CD	樱花大战	罗德岛战记精选
DNA^2	5CD	强殖装甲	4CD	侍魂天草降临	98 日本卡通音乐排行榜
城市猎人(刑场版)	2CD	安达充－阳光普照	4CD	心跳回忆精选集	97 卡通主题歌 1、2、3
樱花大战－花组	2CD	铁拳	1、2 CD	超时空(Eagush Fire)	福星小子全集
幽游白书(剧)	2CD	银河英雄(剧场)	2CD	宫崎骏作品精华 1、2	三国志－英雄的黎明合辑
X 战记	2CD	98 拳王	1CD	电玩音乐精选合集	三国志－长江的燃烧合辑
梦幻街少女	2CD	铳梦	1CD	攻壳机动队/PS 版原声	太空七主题曲
风魔小次郎	3CD	阿尔斯兰	4CD	樱花 2/歌谣全集	(详细目录来信索取)
真孔雀王	3CD			灌篮 TV 歌曲全集	

邮购地址:成都市人民北路二段二号《蝌蚪电玩》收　联系人:刘小姐
电话:(028)3361193　传真:(028)3361193　1398035309

分销商:成都电脑城 3 楼 369、370 新乐电玩
电话:(028)5592547

南京银星游戏机专营店

南京"银星"长期低价批发、零售土星、索尼、Dreamcast 等各类游戏机、软件,并保证质量,实行三包

迎新年特价供应:

日本原装世嘉土星机	1000 元	日本原装超薄 GB 机	320 元
日本原装索尼游戏站	1000 元	日本原装夜光 GB 机	440 元
日本原装任天堂 N64 机	700 元	日本原装彩色 GB 机	
日本原装任天堂 GB 机	290 元	世嘉 128 位机 Dreamcast	

＊以上主机价格,可能有浮动、以当月电询为主,另有大量 GB 卡,保证质量、价格低廉、欢迎来电详询。

专业维修各种次世代等中高档游戏机,不管您是玩家还是商家,本店都能保证,您能得到满意答复,且在本店所售出的机器一律免收维修费,保证质量。

注:本店本着为玩家着想,为了让玩家更好的"打机",更快的知道业界消息,交更多的朋友,能以第一时间看到特新游戏攻略及秘技,省更多的"铁",特别免费提供各类日本、港台杂志,供大家翻阅、复印,本店更与玩家在一起探讨游戏难点及过关技巧交朋友。

银星淮海路店
淮海新村 10 号
电话(传真):025－4543282
联系人:高先生、王先生

银星汉中门店
汉中路 197 号
电话:025－6525769
联系人:洪先生

银星维修热线
电话:025－4543282
联系人:王先生、高先生

兴化银星专卖店
电话:0523－3220933
联系人:洪先生

地址:兴化市公园路鞋帽厂 5 号　邮编:210000

北京游戏广场（冠杰公司）

邮购套餐一律免邮费

全部现货　无须订购　五年老店　质量保证

本月特价商品（只限会员）
PS 原装鼠标 190 元
PS 原装手柄 50 元
SS 仿原装枪 35 元
双用大摇杆（连发慢动作）95 元

金秋特别推出次世代套餐（PS 款）

经济型：PS 主机＋双手柄＋电源＋原装记忆卡＝~~零售合计 1268 元~~，套餐价 1166 元

小康型：PS 主机＋原装记忆卡＋HORI 手柄＋电源＋中文金手指卡＝~~零售合计：1375 元~~，套餐价 1266 元

豪华型：PS 主机＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＋飞行摇杆＝~~零售合计 1610 元（1560 元）~~，套餐价 1466 元

5904 型：PS 主机（VCD2.0 功能）＋原装记忆卡＋振动手柄（或大摇杆）＋中文金手指卡＋电源＝~~零售合计 1795 元（1750 元）~~，套餐价 1666 元

次世代套机：PS 7000 型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋保修卡＋会员卡）1180 元　邮费 50 元
PS 5501 型套机（双手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋保修卡＋会员卡）1280 元　邮费 50 元

郑　重　声　明

出于对游戏的共鸣，对游戏的热爱，对广大远方玩友的负责，现对远方的您给予特真挚的奉献，为了让您能以极低的价格买到特好特便宜的商品，您只需在我处入会，以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少，只需将配件上所写价格的现金汇于我处（主机邮费除外），我公司便将您所需要的商品寄往你处，以上所说所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后，购买任何一款游戏周边配件（需含邮费），便可得到一张我公司的会员卡，而后就可以享受以上所述的会员免邮费制度，酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀！

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 组装白手柄	15	10	SSJVC 光头	130	20	SS 金手指卡（新款）	60	10	GB 原装机	270	20
SS 组装黑手柄	18	10	SS 三洋光头	170	20	SS VCD 卡	490	20	GB 超薄机	330	20
SS 连发手柄	38	10	索尼 HORI 手柄（五色）	35	10	PS 豹三手柄	70	15	GB 液晶机	445	20
SS 原装记忆卡	115	10	索尼组装手柄	15	10	AV 四分插（新款）	55	10	GB 放大镜	25	10
SS 樱花记忆卡	70	10	索尼仿原装记忆卡	35	10	PS、SS、N64 方向盘（双震、带档）	480	30	GB 摇杆（厚机用）	20	10
SS 豪华制转	50	10	PS 飞行摇杆	90	20	PS 半月手柄（五彩）	40	10	GB 摇杆（薄机用）	20	10
SS4MB 加速卡	75	10	PS 金手指卡（中文）＋书	110	20	PS、SS 双人金属手制台	270	50	GB 贴膜	15	10
SS 仿原装光枪	32	10	PS VCD 卡	400	20	PS、120 格记忆卡	120	15	GB 对战线	20	10
SS 手柄 8 合 1 键	35	10	PS 豪华制转	50	10	PS、SS 双用脚踏枪	210	30	GB 照像机	680	20
SS 原装手柄六分插	195	20	PS 对战线	25	10	PS（SS）AV 线	30	10	GB 打印机	680	20
SS 豹三手柄	60	15	PS 原装记忆卡	110	20	PS 彩色记忆卡（五色）	55	10	GB 电源	18	10
SS 原装 3D 手柄	135	20	PS 原装骷髅振动手柄	140	20	PS（SS）仿 64 振动手枪（化解危机）	175	10	GB 皮套	18	10
SS 端子线	30	10	SS 对战线	50	10	PS 原装彩色手柄	55	10	GB 卡（土星机）专用电池	10	5

注：1. 本公司维修部新增业务，次世代主机内改制式，可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约，送货上门，免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件，专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种 32 位游戏机，提供以旧换新业务，并可互换二手货。

公司（邮购汇款）地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号（冠杰公司）收
邮编：100054　乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：（010）63522272　赵小姐　批发电话：01301239442　刘先生
西安分店：西安市团结南路一号新土门批发市场 8 街 27 号［山林电玩专营店］联系人：崔女士　TEL：029—4221094

鞍山鑫友邮购价目

＊有效期 12 月 1 日－2 月 1 日以邮戳为准＊

＊保价平邮邮费 10 元 1 个，2 个 13 元，以后每多一个加 3 元以此类推，10 件以上邮费实收，暂付 30 元，多退少补。＊邮购方法：单价＋邮费＝邮购价，须从邮局办理汇款。写清所需物品及邮费、留联系方式以便通知邮购情况。
＊本店承诺：备有现货款到 24 小时发货，从您汇款当天算起 8－20 天均能收到物品因远近不同所需时间有长有短。
物美价廉：价格低质量与市面上其它专卖店都是一样的，质量问题一个月内包换。
日产原装二手索尼机 9.5 层新主机直读＋双手柄＋AV 线＋电源＋包装合附件均全新 1001 型 810 元 5501 型 950 元均免邮费。一个月包换。
GB 卡适用 GB 普机、薄机、夜光机、彩色机因版面有限合卡未能列详目只写编号，请参照前期杂志如有不详请电询购物同时赠详目。

GB 单卡：吞食天地 3 代	26 元	月影村	26 元	玛莉 6 代	26 元	三国英雄传（中文）	26 元
口袋妖怪 2 代	26 元	口袋妖怪 1 代	26 元	三二四驱车 2 代	26 元	迷你机器人	26 元
斗神传	19 元	三国志（中文）	21 元	第二次机器人（中文）	26 元	96 格斗天王	19 元
98 足球 FIFA	21 元	饿狼传说 3 代	19 元	口袋妖怪 3 代	31 元	大金钢 3 代	29 元
地下杀人事件	21 元	真人快打 3 代	21 元	街头斗士 2 代	21 元	明日帝国 007	28 元
同级生	26 元	牧场物语	26 元	吞食天地	21 元	侍魂 2 代	25 元

GB 合卡：＊501　96 格斗天王　幽游白书 4 等　31 元　＊502 恶魔城 3 代　黑船党之迷等　31 元
＊50498FIFA 足球　热血高校等 31 元　＊601 四驱车 2 代　疯狂赛车等　35 元
＊801 三国英雄（中文）　三国志（中文）等 83 元　＊802 玛莉 6 代　迷你四驱车 2 代等　63 元
＊808 吞食天地 3 代（中文）　鸡蛋仔俱乐部 2 代等 83 元　＊810 侏罗纪 3 代（中文）　96 格斗王等　88 元
＊814 吞食天地 3 代（中文）　三国志（中文）等 88 元　＊902 超魔神英雄传　恶魔城等　60 元
＊1002 口袋妖怪　恐龙蛋等 73 元　＊1004 吞食天地 3 代（中文）　四驱车小子 2 代等　88 元

＊9DO16 口袋妖怪（赤）口袋妖怪（绿）口袋妖怪（青）大战争 机械大战（中文）吞食天地（中文）98 海域 吸血伯爵 D 外传 110 元
＊11DB009 第 2 次机器人大战（中文）吞食天地（中文）口袋妖怪 3 代（青）大战争 三国志（中文）炸弹人 5 代 信长野望 女神转生外传 3 代 魔界战士 3 代 阿国涉 3 代 第一次机器人大战 110 元
＊12 合 1 冒险大全 吞食天地 3 代（中文）第 2 次机器人大战（中文）98 世界杯足球 太空战士 3 代 大战争 金货玛莉 2 代 信长野望 大金钢 3 代 泡泡龙 3 代 洛克人 2 代 高速度 130 元

正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机、学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个，说明书一本，内装记忆电池一块，质量问题终身包换。

（FC 文字卡）　太空战士 1/2/3 代　25/26/33 元　勇者斗恶龙 1/2/3/4 代　23/25/33/34 元　圣火徽章 1/2/3 代　33/33/34 元

魔神英雄传	24 元	圣火列传（中文）	22 元	重装机兵（中文）	33 元	荆轲新传（中文）	22 元
三国志 2 代	33 元	铁拳对钢拳	33 元	封神榜（中文）	33 元	三国志 5 代	26 元
三国志 3 代	25 元	吞食天地	25 元	第四次机器人大战	33 元	钢弹物语 3 代	33 元
吞食天地 2 代	34 元	英雄战记	33 元	第二次机器人（中文）	33 元	蝙蝠战士 2 代	24 元
冒险之书	33 元	元朝秘史	24 元	成吉思汉	24 元	帝国战记	24 元
吞食天地 3 代（中文）	33 元	萨尔达传说（中文）	26 元	半熟英雄	24 元	宇宙世纪大战	24 元

二手货收购土星机 630 元　GB 机 190 元只收好机坏机免谈，土星机 GB 机找差价换索尼机
二手货出售土星机＋直读＋双手柄＋电源＋AV 线共计 650 元邮费 50 元　GB 机 200 元邮费 30 元

SS 光头软排线	7 元	SS 原装 JVC 专用光头	130 元	N64 节目碟（4 张）	99 元	GB 两用放大镜	13 元
PS 彩色透明手柄	14 元	PS 透明振动手柄	99 元	PS 限定版记忆卡	21 元	GB 对打线	8 元
SS/PS　AV 线	13 元	SS/PS　改街机用手柄线	5.5 元	300W　220－110 电源	50 元	GB 镜面	7 元
SS2 代记忆金手指	41 元	SS16 倍记忆卡	50 元	MD 主机电源	9 元	GB 电源薄/厚	各 6 元
PS 原装短线光头	70 元	PS120B 记忆卡	66 元	PS 手柄 5 合 1 附付	7 元	GB 皮套大/小	8 元
SS/PS　RGB 线　21 针	13 元	SS/PS　专用制转	32 元	万用大制转	99 元	GB 普通 VS 超薄对打线	13 元
SS2 代枪	25 元	3 寸空白磁盘 10 张起	1.2 元	MD 二型机 AV 转换盒	11 元	GB 薄机对打线	13 元
PS 原装长线光头	75 元	PS 原装二手手柄	25 元	PS 鼠标	70 元	GB 透明皮套大/小	7 元
SS/PS　金手指书	28 元/32 元	SS/PS　标准手柄	10 元	原装　SNK 专用光头	80 元	GB 万用对打线	21 元
SS4M 最新加速卡	60 元	通用 AV3 分插	23 元	MD 连发摇杆手柄	10 元	GB 摇杆手柄大/小	5 元/10 元
PS 主机电源板	150 元	PS 透明记忆卡	21 元	PS 月形手柄	35 元	SFC 磁碟（10 张起邮）	1.8 元
SS/PS　专用电源	10 元	SS/PS　改街机用 RGB 线	5.5 元	光盘保护膜 20 张	6 元	SFC6 分插	90 元
SS 原装三洋光头	130 元	3DO 连发手柄	30 元	MD 六键手柄	7 元	SFC 标准手柄	11 元
PS 对打线	13 元	PS 格斗手柄	14 元	PS2 代中文金手指＋书	50 元	SFC 节目碟（5 张）	110 元
SS/PS　两用枪	52 元	SFC/MD　两用中手台	60 元	各种手柄导电胶（2 套）	3 元	SFC 主机电源（美/日）	10 元
SS 直读 IC	36 元	CD 册 20 片/36 片各	13 元/19 元	MD 游牧者专用电源	10 元	原装 3DO 专用光头	60 元
PS 仿真振动手柄	96 元	PS 标准记忆卡	19 元	PS 直读	12 元	2032 记忆电池 2 个	3 元
SS/PS　S 端子线	12 元	SFC/N64　制转	45 元	SFC　连发手柄	13 元	N64 记忆卡	29 元

汇款地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

秘技天地

主持人：风马

MI JI TIAN DI

PS 寄生前夜 FP 5

ツール和万能ツール无限：基本条件：首先，游戏中有一种非常重要，但很容易被大家忽视的道具**ガラクタ**。

其次，在第二次游戏中出现的克莱斯勒大厦的 70 间道具屋中共有 14 本类似于改造许可证的道具，分别是：

P38のトレカ	Bホークのトレカ
カスールのトレカ	M1のトレカ
BARのトレカ	MG42のトレカ
M29のトレカ	M73のトレカ
38ツキのトレカ	3ツキのトレカ
PRKSのトレカ	MK5のトレカ
MP44のトレカ	イーグルのトレカ

从以上两个条件出发，具体依法如下：

首先，在游戏的第二天和第三天中，收集到不少于 20 个的**ガラクタ**，并把它们处分给警署中的仓库番。

然后，在有能力的情况下，进入大厦"偷"节。当得到其中五本并使用之后，选择**レアトレカ·コレクツョン**就会得到**ツールキット**。得到十本并使用之后，就会得到万能**ツールキット**。

另外，**ツールキット**和万能**ツールキット**的个数上限都是 999，但是使用之后，却是一个也不会少的。有了这两种道具，再加上足够的 BP 值，很快就会制造出究极的武器和防具跟 EVE 决斗了。

黑龙江牡丹江　马玉顺

PS 陷阱 3D FP 7

选关密码：

第 2 关：AAYAFKSSEMFQ
第 3 关：QAYAINCWEYCY
第 4 关：UAIAPFCREYCY
BOOS1：CAYABZKVEMBI
第 5 关：WAYAD4CTEMCA
第 6 关：OAYAMSKXEEAI
第 7 关：BAYAG4KQUQDI
BOOS2：RAYAN6KUUEFA
第 8 关：3AIAMCCSUUAA
第 9 关：XAIAP4KWUECY
第 10 关：7AIAHXCRUEGY
第 11 关：QQQAM7SVUEHA
BOOS3：YQQAM4KTU4FQ

江苏吴江　张帆

PS GT 赛车 FP 5

特别赛车：在国际 A 级测验中全部取得金杯，便可得到 NISMO 400R 型，这里有 423 马力的超级赛车，可以在普通对战中使用。

广西西林　韦鹏

PS G－DARIUS FP 6

无限继关：只要在"ARCADE MODE"中 CONTINUE 次数达 100 以上，在菜单中 CREDIT 可设为"FREEPLAY"。

广西西林　韦鹏

PS 危机制造者 FP 5

两个隐藏人（动）物：选择记录的选项中有 PASSWORD 一项，如输入 XFIFTONEX 或是 SAVAGEAPES，按 X 键后即可听到有音效，进入游戏后主角就会变成外星人或大猩猩。

练习模式：进入"go"以后，按住所有的 LR 键即可。

有用的各种动作：①在空中时按↑·L2 或 R2 可获一个闪电符号的标志，作用为短时间迅速加速，在主角摔倒或准备送信到收信人手里、时间要变化时都很有用，使用为↑↑。②在空中时按↓·（L2/R2）×2，主角会玩一下车技，听到有铃声即会出现一个红十字符号，可以加血（修补链条）。③在空中时按↓·L1/R1，主角会做出空中横转 360°，使用一次可加一次时间，但是有使用的次数限制。④在空中时按↑·△，会得到一个兔子图标，作用为大跳，不蓄力可跳很高，使用为╳×2。⑤在空中时按↓+△，主角会在空中做后空翻的动作，无任何付加效果，而且极易翻车，适用于小自行车和消磨无聊的时间和在别人面前做秀。

广西西林　韦鹏

PS '98 高山速降滑雪 FP 5

得较高分的动作：①先蹲下后按住 L1/R1 不放，按跳后会自动使出左右横旋动作，在空中时按各个方向键可自行加上（前/后/左/右）四种不同的模板花式动作。②空翻动作：按下后按住 L1＋R1 不放，起跳前按住上再跳就是前空翻，按住下再跳就是后空翻，按住左再跳就是右横空翻，按住右再跳就是左横空翻。在滑行中同时按 L1＋R1 的话可以换脚，连换两次可做出一个较有型的换脚动作。

广西西林　韦鹏

PS 佣兵传 FP 6

初期得到 20000 元：在游戏进行至主角成为雇佣兵团长后，去任意城，接受"盗贼退治 难度 D"的仕事，战斗开始后，敌方盗贼团首领会提出给主角 5000 元钱让主角停止对他攻击，如一直战至只剩盗贼团头目一队时他会提出给 4 倍的价钱……不过，仕事出现是随机的，且是初期，收了赃钱也不会导致主角罪恶值有很大变化。

广西西林　韦鹏

PS 浪客剑心·十勇士阴谋篇 FP 5

与情节外的人相见：以下前提均为在镇上听到关于他们的传言。

相乐总三：左之助加入后，在神谷道场住下。左之助会梦见总三（有一定机率、且剑心在队伍中的话，就决不会梦见他）。

鹈堂刃卫：剑心加入后，在神谷道场住下，剑心会梦见刃卫（有一定机率）。

比古清十郎：剑尽管的师父、进入横滨后住下，在茶馆会遇到他，见到主人公的剑后，他会传授杀人术。

卷町操：在横滨的街上走，会见操正被一群男人追赶，把她藏起来。作为感谢，她会送给干面包。

濑口宗次郎：在横滨的街道附近到处走，找到"割符 3"，然后在旅馆

住下，老板会邀请一起散步(有一定机率)，茶馆中会见到宗次郎，与之对话，即赠饭团。

最终情节：用一个结束后的情节(圣/辉)的记录通过另一个情节(辉/圣)，找齐九字切太刀和十字文杯刀，在横滨附近的山顶打败岁藏，得到两个符契，带上两把刀，两个符契在神谷道场住下，最终情节即发生。

见到卷町操后与横滨一名叫义光的男人对话，得到卷町操的画。

贵州黔西　想把疯马丢入RPG在其呼叫声中取乐者　邓皓

SS 洛克人X4 FP 4

洛克人的全套装备(以蓝人为主)：头盔：在孔雀那关，在一枪不开并不受损的情况下过完前三个小节，便会进入这三节之后的三个S小节：第一个S中是加长血格的心；第二个S中是一个加血的E罐；第三个S就是头盔了。头盔的功能：无限能量，使你随心所欲地使用特殊子弹。注意，第三个S很难实现，主要是电脑不易给出，要多试几次。

盔甲：在学会狮子的月牙波后进入火龙那一关，在打火龙之前有个穿机甲的地方，在此处的右上角还有一条路，跳上去后，蓄一个月牙波，可把石墙打开，进去后可领上盔甲了！但要记住，要先取得拳套后才能蓄炮。盔甲的功能：使你的血变实，并且可以使用人体炮了(在取得头盔后任何时间按Y键。By the way，ZERO可用疾风牙把墙打开，但什么都没有。

靴子：98年第七期上有玩家介绍过了，本人就不再介绍了。

拳套：在猫头鹰那关的第二小节，来到地上有钉子的地方，先到屏幕右边的那个台子上，便可看到有一条向上的通道，但通道两边没有任何可以攀登的东西，全是钉子。这时，只需在台子上向左发射一个蜘蛛网，然后跳上蜘蛛网拼命向上跳(要求技巧很高)。在这里有两种拳套可供你选择，而且以后不会消失，可以回来再换。功能：蓄一炮就知道了。建议选择左边的，虽然各有好处，全套装备齐全后会很酷的。

蓝人和红人共用的隐藏道具：在雪山那关，从滑冰大逃亡开始，向右滑行到一处石壁前，沿石壁向上爬便可看到，蓝人利用蜘蛛网，ZERO用二级跳，就能取到。功能：在每关一开始给你增加两次游戏机会。

甘肃金昌　黑暗ROCKMAN　黄磊

马语：黄磊问起风马的"高龄"，使我想起新的一年马上就到了，自己和大家一样也要长一岁，但无论如何也不到"高龄"呀！了不起也只能算是"大龄"……想想自己的"马龄"也有四年了，我想这大概也不算是"低龄"吧！

SS 露娜2·永远的蔚蓝色 FP 7

不遇敌人：在有些迷宫中，全回复的神像和迷宫连在一起，即在读取迷宫数据之后经过一段较长的时间，进入发现神像。这时可以试试将路上的敌人打倒，再回到神像的房间，然后去看看敌人还在不在，若不在，而且此迷宫还有BOSS，那么就可以将路上碍路的敌人全部打倒，然后回神像处回复，再去打BOSS，这样路上就不会遭遇敌人了。

打最终BOSS的方法：最终BOSS有四个形态，所以在战前收集到所有补充HP和MP的宝物(据笔者所知，至少有6个天使指轮，配戴者死后，HP和MP可加至全满，不过只能用一次；14个白银之光，MP可加到全满；14个生命的宝珠，能使全体恢复HP200点)。第一个形态并没什么难度，只需使用最强魔法，而且经常使用青星之光补充MP。第二个形态是两只手，能够使用露西亚的魔法。由于队伍这时会排得很密集，所以要提防范围魔法的大面积击中。由于只能攻击最外面的两只手，所以尽量不要用全体及范围魔法，要逐个击破，省下MP，并且要尽快消灭，因为露西亚话说完后会马上与第三个形态战斗，若有只手留下，会增加后面的负担。第三个形态一上来就要猛攻暗黑神的左手，它会补充HP，干掉后它的头与右手都会攻击，这时战斗会变得异常艰难，队员只剩下二三个也不足为奇，但一定要保证隆法话下来，让他不断使用复活魔法，这时也可不必再节约使用药了。干掉右手后战斗就简单多了，只要稳扎稳打就行了。另外它还会一次吸干所有人的魔法值，要及时回复。打左手时剑技较有利，打右手时则不同，应多使用魔法，而对于头部就无所谓了。第四个形态很弱，我方可以说是必胜的。

特殊模式：在通关后会出现"Special"模式，这时可活用露西亚留下的饰物作移动，也不必使用龙汽船了。这时可以去各处找伙伴，去找白龙化身的男孩(キカイ山)，他会给主角一把剑，去ノートの村，在桥东侧的房间中会见到新娘，和她以及周围的人多交谈几次，再去西部村子的酒馆，与最左方喝酒的男子谈话会发生剧情，事后得到能看过去MOVIE的宝物。另外四处可搜集到人物的画片，有兴趣的可以试一试。

上海　黄剑钦

PS FIFA足球98 FP 4

单挑模式：先进入"练习"模式，再进入"比赛"，这时可选择"一人对电脑"或"双人"模式，若"一人对电脑"将我方人数调为1，对方为0(只留门将)开球后将球带到禁区，然后置之不理，对他方队员按故意犯规键。便可进行引人大笑的欧打。若选"双人"则可进行对战，唯一的遗憾就是游戏中没有HP的设定(此技还可用于EA的WORLD CUP 98)。

上海　黄剑钦

风论：一直以来就觉得足球游戏在球员情绪的仿真上做得很不够，甚至是根本没有，这也许与所谓"不宣扬什么与能宣扬什么"的理论有关。但这款游戏中，终于能够看到一丝在这方面仿真的地方了。

ARC 98格斗之王 FP 6

关于隐藏的"负面人物"：在选人画面中，按着START键选人是可选出部分角色的"负面人物"的，有"负面人物"的角色有：草雉京、特瑞、东丈、安迪、不知火舞、比利、坂崎良、罗伯特、坂崎百合、七伽社、夏尔米、克莉丝。

"负面人物"的招式有所不同，草雉京为95版，比97隐藏草雉京多了"七十五式改"和"琴月阳"两技。新面孔队还是97隐藏队，故不多说。特瑞的"上升击"由(→↓↘·AorC)就为(↓(蓄)↑AorC)，"灌篮强击"被取消，"Power change"(←↙↓↘→BorD)变为"RB2·新来者"上的新技，超杀"高轨喷泉"取消。东丈的"黄金之踵落"↓↙←·BorD和超杀(↓↘→↘↓↙←AorC)取消，挑衅发生变化。安迪的"升龙弹"(→↓↘)变为95版，取消了"幻影不知火"，"超杀飞翔流弹拳"(↓↘→↓↘→AorC)发生变化。不知火舞增加了"RB2·新来者"上的"小千叶鸟"(→↘↓↙←·BorD)，取消了"白鹭之舞"(→↓↘·AorC)，超杀(↓↘→↓↘→AorC)变化为前冲乱舞系。比利的对空技"红莲杀棍"(→↓↘AorC)变为了"雀落棍"(↓↙←AorC)，超杀(↓↘→↓↘→AorC)的"大旋风"发生了变化。坂崎良恢复了"空中虎煌拳"，"暂烈拳"(→←→AorC)，取消了"极限流连舞拳"和超杀"天地霸王拳"。罗伯特恢复了"暂烈脚"(→←→BorD)，"飞燕旋风脚"变为95版"飞燕疾风脚"(→↘↓↙←BorD)，取消了"极限流连舞脚"和超杀"无影疾风重段脚"，坂崎百合恢复了"碎破"(↓↙←AorC)，"雷煌拳"(↓↘→BorD)，改为95版，取消了"飞燕旋风脚"，"飞燕疾风拳"，"空牙"和"超杀百烈穿孔"。注意："负面人物"的飞行道具是可以贯穿全屏的。

河南洛阳　从94年开始就是KOFFANS的　王成

ARC 98格斗之王 FP 5

矢吹真吾乱入的条件：本作中只要我们战胜六组对手就可以见到最终BOSS卢卡尔，赢了他就通关了。在游戏过程中真吾这傻小子也许会乱入向你挑战，不过不用怕，他很弱可供我们练招用。(使我想起《SF ZERO Ⅱ》中的火引弹)乱入的条件就是尽可能的用你的第一个角色把电脑的三名角色全打倒，即俗称的"一挑三"！一般都是在第三关或第五关之后乱入。其中若前三关两次一挑三或前五关有三次一挑三，真吾80%会乱入。

湖北襄樊　李宁

ARC 98格斗之王 FP 8

巧打BOSS卢卡尔法：此次BOSS只有一个，又是卢卡尔！此卢卡尔比起'94、'95时已攻击力大降了(风烛残年?!)，本次多加一个"烂"招：全身集气，然后放大波。利用他的这招可轻易击败他。当他此招刚出

手时，全部角色都可大跳跃殴打之，再连以连续技就行了。如果是八神就更好了，一看他出波立刻使用八稚女穿波殴打之（此招也是对'97大蛇的好招），或者干脆用'97"练"成的无赖技——拉远距离连用重暗钩手使对手"屈死"。

广东汕头　ZRS & ZCL

ARC '98格斗之王 FP 6

连技模式图：跳起重拳（或脚）→原地重拳（二脚）→

	成功率
蹲下重脚（一般的人物只能出脚，不出拳）	98%－99%
特殊技（比如→＋A等）→必杀技	85%－90%
特殊技→超必杀	70%－78%
必杀技	75%－80%
超必杀	45%－55%

奇异现象：①当坂崎琢磨的"至高拳"蓄满时，会自动放出，这时的"至高拳"有差不多2人高。

②当大门的山之岚出绝时，但尚未抓住你时，你可用拳、脚打大门一下。

③'98中所有的指令投，如果不站在离对方较近的地方，就会抓空。

④当微思逆向技＋超必杀（↓↙←↓↙←＋脚）时，微思就用双腿夹着对方先向一方压一下，马上再向相反的方向压两下。（最后在角落）。

湖南长沙　宇宙的统治者——天神　胡萌

风沧：现在的格斗游戏中如果没有连续技，是很难想象的。而每一格斗系列，都有其特有的连续技模式，使得该系列的拥趸们备感亲切，同时也使新手能够更快的掌握该系列的打法。

ARC 西游记·释厄传 FP 7

火扇多多法：在打第六青狮王之前的树精时，让树精出现在屏幕内，这时前去击打（孙悟空、龙女为九下，龙马为十五下，树精红一次为一下），再发出定身珠，这时树精爆炸时，整个屏幕会抖个不停，之后像往常一样会出现两把火扇和一个炸弹。这时，你上前尽情地拾，拾了还有，共计火扇十二把，炸弹五个。

（注意：在发定身珠时，一定要树精在屏幕之内，并且在击打时，绝不可使用诸如无影刀之内的法宝，击打时一定要数清楚，否则定身珠很可能定版，这时你的币只有OVER了。）

巧打蜘蛛王：在打蜘蛛王时，往往要使用大量的法宝，此方法可以助你轻松通过。在三人或四人时，让蓄回旋镖的人在右上角的蜘蛛池边向蜘蛛池里跑，这时，让充满能量的两人同时按ABC。就会看见两人组合技发出时，上边的人已跑进了蜘蛛池里，这时使用回旋镖，一个可击打四至五次，七八个就可以干掉蜘蛛王了。四人时更爽，让两人同时进入池内，轮流使用必杀技←↙↓↘→→←→＋A就行了。

四川达川　曾孝勤

PS 生物危机2 FP 8

来历不明的弹药：在游戏过程中，会找到一些能与枪支组合的道具（如手枪把），别急着组合，先把枪中子弹放空，再组合该道具。你会惊奇的发现，枪中的子弹竟是满的，这对高手来说没有很大帮助（譬如我），但对菜鸟级或是一般玩友来说却无异于冬天里的太阳……

北京清华　没有丧尸练枪就活不下去

不是LEON胜似LEON的　LEON

GB 第二次超级机器人大战G FP 2

打败シュウ法：シュウ是最终话的BOSS之一，于第20话驾驶拥有强力武器"黑洞大炮"的魔装机神グランゾン首次登场。他在第1回出现，第4回合即离去，所以能打他的时间只有3回合。按正常的剧情，シュウ在战机的HP被削减到50%以下时就会立即离去，并且他的攻击力极强，战机的HP也极高（约65000），想杀死他简直是完全不可能的，相信很多玩友都让他溜走了吧。不过现在你可以向他挑战并打败他了。方法是：首先流龙马必须在LV42以上（可在该话用无限练级法练级），接着最好用マサキ的地图兵器将シュウ附近的6部コンテイオ战机消灭，以免它们碍手碍脚，然后用一些HP高、攻击力强、武器射程为1（シュウ的特殊能力"间无"可使非射程1的攻击无效）的战机去削减シュウ战机的HP。当其战机HP剩下接近50%时，将所有攻击的战机调离シュウ的攻击范围，并让流龙马使用必中、热血、ひらめき、气合等精神指令且移动到シュウ身旁待机，最后结束该回合的战斗。这样，シュウ就会进攻流龙马两次，并且当其HP少于50%时也不会走，这时用武器シャインスパーク迎击他就可摆平他了（注：此时EN必须在200以上）。之后会出现隐藏台词及グランゾン爆机（是爆炸）的画面。用此法的关键是必须先将战机ゲッタードラゴン及其武器シャインスパーク改造至极限。另外，在第24话"デビルガンダム再び"出现的デビルガンダム是可以杀死的，只要派有"觉醒"精神指令的驾驶员对其群殴即可，但攻击它的时间只有1回合，过了1回合它就自爆，所以好好把握吧。

广西合浦　曾宪洋

GB 塞尔达传说 FP 5

进入山洞的梦幻版：首先必须打穿LV1的山洞，接着再进入山洞到达与BOSS战斗的地方，从左上角的陷阱掉入，然后连按十字键上方及装备"跳跃羽"的那个键，听到一声音效后，就可进入LV1～4山洞的梦幻版。在梦幻版中，4个山洞相互连接在同一平面内，并且到处都有水，若还未会游泳的话，应第一时间到LV4山洞的梦幻版（在刚进入梦幻版的地点一直往上走即可）再回到其正常版（进入楼梯即可）取得游泳道具，这样在梦幻版中就方便多了。进入梦幻版虽不会影响结局，但可作出一些有趣的事：①若按正常剧情，在游戏中出现的黑链球状动物只能跟随主角进行一小段剧情，但用了此秘技后，黑链球就可跟随主角直至爆机，成为主角的得力助手。方法是：攻打LV3山洞时不要去取山洞的钥匙，也不要将黑链球交还其主人，而要通过LV3山洞的梦幻版进入其正常版来打穿LV3山洞。②与LV2～4有关的所有剧情都可以通过进入梦幻版来跳过去。③LV1～8山洞的乐器可以自由选择取得顺序（正常剧情则要按1～8的顺序来取得），这样，根据取得顺序的不同用LV1的笛子在蛋前可吹奏出不同乐曲。

广西合浦　曾宪洋

MD 真人快打Ⅲ FP 4

卡豹十五连击：先用后高腿将对手撩飞，迅速使用←→低腿将对手冲转，使用连续技低腿·低腿·高拳·高拳·下高拳，对手落地前发一齿轮（后后后跑），在其遭齿轮攻击时跑上去使用低腿·低腿·高拳·高拳·下高拳·飞腿·空中火球。全部命中，15Hit 83%。

SMOKE的连续技：高拳·高拳·低腿·高腿·低拳，5Hit 26%。

河北秦皇岛　朱晓磊

MD 终极真人快打Ⅲ FP 4

部分人物的连续技：美琳娜：高拳·高拳·高腿·高腿·上（按住）·低腿·高腿，6Hit 30%

JADE：高拳·高拳·下低拳·低腿·高腿·低腿·后高腿，7Hit 25%

RAIN：高腿·高腿·低腿·高腿·后高腿，5Hit 24%

ERMAC：高拳·高拳·后低拳·高腿·低腿，5Hit 24%

SUB-ZERO（忍者装）：高拳·高拳·低腿·后高腿·前低腿，5Hit 26%

河北秦皇岛　朱晓磊

马语：下面是朱晓磊（朱子？）对风马说的话，我想让大家也看看（出售私人信件？），我觉得这才是众玩家的真实态度。

你好，风马。不知您对《真人》系列的美式对战游戏感觉如何，也许很不适应，事实上，非常精彩。当年我用"拗由根"打遍天下时，极端仇视SNK，可是后来不得不赞叹霸王丸那血刃交辉，一击必杀的魄与美。欣赏97格斗之王的流畅与豪华。正如罗丹所说，美是无处不在的，关键是我们要善于发现。MK Ⅳ也一样，它美在真实，美在自由——人世间最宝贵的两种品质。每一个人，如能去除掉内心的偏激与浮躁，则会有海纳百川的心胸，眼界也会变得开阔，游戏如此，人生如此。

转眼就到了98年最末一期杂志，心里有一种不由自主的感叹："啊，时间过得真快！"这大半是成年人的心态。过年对成年人而言是"少了一岁"，对青少年而言是"长了一岁"。从字面上看似乎是同义反复，但语境则大不相同。反映的心境也大不相同。成年人是一种感叹，青少年则是一种喜悦。

杂志社快五岁了。五岁对人而言还只是幼年，但对一个企业，一本杂志而言却是一个关键和危险的时期，进则上，退则衰。一本杂志有一时的红火实在算不了什么，用老百姓的话说就是"谁家过年不吃顿饺子。"用方正总裁王选先生的话说"赚大钱难，难于上青天。"他的话可以理解为：一个企业一时红火容易，持续发展长盛不衰难。用毛泽东的话说"一个人做点好事不难，难的是一辈子做好事，不做坏事。"说以上这些话，一是为了戒惧杂志，要不断进取，不断"革命"。二是希望广大读者多鞭策、多建议、多批评。《电子游戏软件》做为国内第一本专门的游戏刊物，不顾荜路褴褛，有开创之功。制作精益求精，有提高之功。发行遍及全国，有普及之功。引导电玩路向，有正名之功。同时我们也清醒地看到，杂志无论从制作、定位、信息量、美编、发行等环节与日本、港、台都有相当大的差距，远不能满足广大读者的精神需求。每当思之，未尝不汗流夹背。这也是我们一年来不断刊登读者批评意见——有些是非常尖锐，让我们汗颜的批评——不登或少登表扬信或表扬意见，为的就是不断提醒自己，提醒小编：差得远呢！！

回想任天堂红白机时代，独领风骚6、7年。至超任，又一枝独秀4、5年。世嘉土星出世时，有两大口号，一是街机完全移植，另外就是SS是可以用到2000年的游戏机。曾几何时，DC又出来走马换将。游戏机有点象电脑，更新换代越来越快，主机寿命越来越短。不要说一劳永逸，打个瞌睡，乌龟可能已经爬到前面去了。

本期杂志驻美国特约记者叶展的文章中谈到游戏帝国任天堂与索尼商战失败的根本原因，就在于过于自信，过于固步自封，过于轻敌。这是一篇非常好的访谈，很值得回味。象任天堂和世嘉这样的游戏大帝国一招不慎都会深陷泥潭，何况一个根基尚浅，微不足道的杂志社？那篇文章中有一句很精彩的话"游戏业虽然很大，但容不下三个主机。"返观国内，"游戏市场本就不大，容得下几家游戏杂志？！"看看今年以来出版市场上风起云涌，纷纷改旗换帜皈依游戏的杂志，不知跳龙门者能有几条鱼？(还是一条都没有！)

明年"闯关族的家"要扩版，这是广大读者一直强烈要求的。但扩版不能仅是简单地加个页码就完事大吉，内容上还要做一些调整和扩充。如何更好地反映读者意见，增强对读者的吸引力，更贴进读者，更丰富多彩，对杂志是一大挑战。希望大家也出一点主意，无论是好主意还是"馊主意"，一律欢迎。

●《都市流行·酷》(秋季版)预定10月下旬出版，由于一些客观原因，只能推迟到十一月下旬出版，实在抱歉。国内目前没有一本面向都市青少年的生活类书刊，而随着经济的发展和生活水平的提高，这方面的需求非常旺盛。《都市流行》定位是没有问题的，问题在于我们编的东西是不是符合青少年的审美需求和生活需要，是不是贴近青少年的心声。以目前已出版的两本《都市流行》看，还比较前卫，比较高档，有些商品国内买不到或买不起，与国内读者的生活还有些距离感。如何本土化，是我们今后改进的主要问题。之所以现在出版《都市流行·酷》，是想开个窗口，让新潮的，前卫的，现代的青少年服饰，生活用品先介绍进来，展览一下。买不买没关系，买得起买不起再说，先对世界潮流有个印象，有个概念。市场需要培养，需要引导，我们相信"面包会有的"。越来越多的青少年会喜爱《都市流行·酷》，会加入比酷一族的。

●为让读者更好地了解，认识《都市流行·酷》，我们自11期起实行"试读"，即不满意可以退书。从这几天的情况看，反映相当热烈。究竟大家看了是否满意，有多少人真的退书，我们还须"拭目"。"试读"的目的是让更多的青少年了解《都市流行》这本书，进而喜爱这套书。当然没有一点自信，是不敢随便答应读者退书的。"试读"活动今年年底结束，请有兴趣的读者抓紧时间"试读"。

●明年杂志彩页改为36面，读者可以大饱眼福，大过眼瘾了。俗话说："长袖善舞"，页码多了，可以把栏目做得更充实，更贴近读者。希望大家明年仍旧一如既往地支持《电子游戏软件》，把它当成"闯关族的家"。

●一句话消息：一本由日本、台湾、《电子游戏软件》杂志三方联合编撰的专著《三栖人·漫画动画电子游戏》正在紧张制作中，预计明年一月发行面市。

闯关族的家



杂志中的游戏攻略我有些不满意，一句话，废话太多了，攻略的这个“略”字就是要简，攻略中还夹带一些情节的介绍，实在太讨厌了。直接写到××地找××人干什么就行了么，干什么还要在其中写上一些由于什么原因该去何处请什么人帮忙做什么事这么具体？一来篇幅有限，二来玩家玩游戏时打过一处要打下一处时看书要看大半页才知道该做什么，实在太废事了。如果像过去FF Ⅱ的攻略那样：1.去何处找某人；2.去某河找某物那么简单就好多了。

四川泸州市　杜江

强烈希望取消《人间五十年》栏目，这个栏目我对它是十分的反感，自从有这个栏目的那一期我就从没认真阅读过，我怎么也想不通，它与游戏主流的杂志有何渊源。这是我认识的所有玩家的一致意见。

我个人十分推崇GAME BAR这个栏目，我的大部分游戏都是看了它才买的，尤其是各方面的打分，更是提高了这个栏目的可读性，希望它越办越好。

辽宁大连　张圣男

因为许多MD游戏的攻略是以往杂志上的，我就常常为了玩一个游戏而抱着一摞旧书边翻边玩。经常是这本书有攻略，那本书有个秘技，某本书又钻出个偏方。这时我就在暇想，要是有一本属于我们MD玩家的书该多好，就象专为GB玩友奉献的《GAME BOY特辑》一样。

因此，在此郑重恳请各位编辑能替我们这些MD玩家想一想，能不能把以往杂志上的“世嘉世家”所有RPG及SLG完全攻略及秘技偏方编辑成册。也出一本《MD特辑》，算是了却我们这些MD迷的一个最大心愿吧！

贵州贵阳　李德刚

（无类按：吃惊！去年杂志社已出《世嘉专辑》，不知道吗？）

此番回“家”不为它事，只是为99年《软件》稍提建议：

①“游戏新闻眼”应扩大版面，众玩家皆借此“窗”看天下，为何不将此“窗”开大？

②“电玩排行榜”不能丢。众电友共同评论游戏，此等快事，着实引人。奖项应增多，中奖率应扩大，发奖时发现金足矣，不求百万，十万足矣。（并非明抢，实为众人之愿）。

③“龙哥热线”不可少。不妨由单面扩至正反两面皆有（即一整页！）。龙哥也应兢兢业业，不可有搪塞之辞，以免造成“DQIX——玩家斗恶龙（哥）”的局面。

④“大墙画廊”再扩版。本人虽不会作画，但曾遇到众多“书友”看《软件》之通式：先翻《画廊》，再看《秘技》，回到家后慢慢品味《家》。不知“狼（廊）主”是否如狼似虎？

⑤何不扩大“家”之占地面积，改善“家”之室内装潢？

⑥何不依无类所言，编一本“五周年纪念册”。各种业界新闻汇总，众多游戏攻略集中，加上秘技全集，众编近照……

陕西咸阳　王琪

现在我要郑重向贵刊提出一个建议，这很明显是一个决策性的重大失误。这就是我们的杂志在INTERNET上竟没有自己的网点？!! 众所周知，“到21世纪，全球商业市场将实现完全网络化，网络信息不发达的地区将被这市场拒之门外。”做为一份信息杂志，怎么能走在别人之后？然而现在一些游戏杂志已给出现在WWW上了，贵刊却迟迟不见动静。是因为经费问题？我看不会吧？是怕玩友上网的人少？不是说有玩友在网上侃“增刊”问题的答案吗？我确信如果INTERNET上出现GAME SOFTWARE的身影，我们一定会CRAZY FOR YOU。

清华大学　玩友

贵刊几个栏目中，我最先看“论尽江湖”，并不是什么特殊喜好，只因它排最前。“游戏新闻眼”看过后，便跳过“中国电玩榜”，为何？让我把理说出来，首先，填电玩榜选票的读者写选票前，必先参照前一期的电玩榜，而一参照，便全抄了，省事么！故杂志的“电玩榜”便一直与上一期差不多，可惜……

安徽合肥　陈瀚麟

听你们说DC可很方便地与PC互换游戏，那就是说我不用再苦等SS上的《仙》与《侠》，只需托人从日本带只DC回来就行了吗？还有为何贵刊从头到脚都找不到一个金手指密码？

正迎接自学考的　小李

杂志要增彩页，加价是没的话说。可为什么贵刊总是不肯满足读者的要求，宁愿将贵的2元钱全做成彩页也不愿（肯）将其中8页抽出来做成彩贴，对此我真的有点儿寒心！

不要以为彩页多就很能吸引人，其实“内夹彩贴”的魅力远胜于彩页，其道理我也不用说了。

云南　杨化

贵刊的次世代游戏“介绍”、“攻略”实在是太多太多，而MD、SFC等攻略又太少太少，可以说没有了。不说别的，仅以贵刊上登的那些商家广告便可说明一个问题，现在游戏迷主要购买的还是MD、GB、FC等价格低廉、适合中国国情的游戏，所以，仅向贵刊提出一点要求：多登些MD、SFC等游戏攻略吧！（记起来了，贵刊上次MD的“众神之遗产”的中日文对照攻略还没登完呢，我可是极为想看的。）

天津　热心读者



98年野地里嚎了一年，
99年该可以回“家”了吧！

大墙画廊

大墙画廊·第44期

也许长大之后时间就过得飞快，一不留神又是一年，今年大家过得好吗？

这期彩插中那幅名为《那段往事》的作品是在本刊今年第4期色廊中获赏作品《八神庵》的作者，来自南京的王炜朋友绘制的，很遗憾的是他顺路飞来北京给我送画时正好赶上本期截稿，故没能与其 play together，在这里只能向其道歉了。另外那张"soul asylum"的CD我还是比较喜欢的（相对于我感觉有些另类的 NIRVANA 乐队来说）……

画廊线人举报4号：（一）河南的颜炜及其他朋友反映10期色廊中的《修罗之道》严重抄袭另一电玩书刊中相同性质栏目中的作品，只是将黑白稿改为彩稿。（二）大堰市的林晨及其他朋友反映9期色廊中的《KING》是抄袭《ELLE》（世界时装之苑）今年9期第25页右下角某MODEL的姿势。唉，看来今后本人还要继续留意各种流行刊物哦，要不一走神就……请胡思豪和靳全超朋友予以重视！

也许青春的时候总认为时光像在懒懒地"爬行"，但每每回首那时却发现也是光阴似箭，特别是在你是个 youth 时。别荒废你的现在，如色廊中所说……:）

——廊主 SHADOW PHOENIX



◀《格斗之王·麦卓》 安徽界首 张磊

◀看了半天也难以明白你右下角签名的正体是什么。感性的美女、简洁的线条，不会又是仿效那位名模的 pose 吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▲《京 VS 八神》 云南蒙自 王丹

▲Sphinx，又见面了，你不觉得两人手指颇"女人"了嘛。有兴趣的话接一下"还我河山"吧，别把我画成女人哦。另外绘制幅大彩稿吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▶《春日野樱》 北京西城 Sea Horse

▶擅自将你的 MARK（海马 = your name）放置画上，16岁的女孩像你这样爱玩游戏的多吗，Tell Me，否则来个"清蒸海马"尝尝了！（『廊 POWER』：★★★☆）



◀《仙剑Q侠传之逍遥篇》 广西南宁 星斗

◀这幅去年中秋你边听仙剑CD边描绘的画一直保留着，你说李逍遥和赵灵儿两人因遇到许多蛤蟆精而对蛙类有些神经过敏，也许是吧！（『廊 POWER』：★★★☆）



▼《战国 BLADE 之火燕》 沈阳 陈文生

▼问了对彩京十分熟悉的天师才知道这位美女的芳名，为什么许多这么美丽的女子都要去作坏蛋呢？想不通！（『廊 POWER』：★★★★）

『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之三



◀广西南宁 张婷光（接续第一集98.3）（『廊POWER』：★★★☆）

为什么我（S·P）被舞烧得形如焦炭还那样高兴，难道我真是疯了还是变了态……

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

也许许多朋友对"还我河山"画廊接力活动还不是十分清楚，第一集刊登在98.3中，第二集刊登在98.10中，第11期及本期（个别注明除外）刊登的也是第二集。画稿应注明是接续第几集及所续之前稿为"谁"（前稿可任选），明年将以2－3期一集的速度进行，请画友按照时间绘制，不要总超前接力。另外请大家不要拘泥于此一种形式（格斗？），对话尽量不要太过繁琐，再次多谢大家鼎力支持！

▶贵阳云岩 刘萍（接续第二集98.10）（『廊POWER』：★★★★）



难道伯格兄弟真的要为不知火舞自相残杀吗，唉，本是同根生……看来只有我S·P才是她的真命天子（她是谁？）！

（待续）

龙哥热线

●我是一位SS玩家，我要声明我是一位经济不太富裕的玩家，有一个问题困扰了我很久：是现在用手上1千多元买PS，还是攒到99年一步到位买台DC？“一位玩家手中的钱就由你们支配了，你们说啥我就买啥。”（沈阳皇姑区松花江东街　姜萌时）

如果你确实着急的话，不妨买台PS以解燃眉之急；如果无所谓，那就好办了，“一步到位”显然是明智之举。大主意请自己拿。

●DC的贴图、高光、线性过滤比VOODOO2差得远！（桂阳一中）

NEC、日立、微软加在一起比3DFX公司都还差得远。MODEL3比起VOODOO2来差得更远哩！但无论加了3DFX卡的PC机画面“强多远”，试问又有几个玩DC的人会在乎这些？

●前两天我在电玩店内看到其彩电正面竟写有“SKYWORTH－RGB”，不知此国产彩电是否真具RGB输入？

创维牌彩电不具备RGB端子。RGB虽好，但只有专业监示器上才设此端子，与S端子线相比的优点是画面高度稳定，色彩特别分明，清晰度非常高。而就算你拥有了监示器，通常还需要一对小喇叭。确实，用RGB监示器玩游戏时比较麻烦，与普通TV比起来，只能说是各有短长，大家不必勉强。一般来说，S线就可以了。

●PS玩97时都丢帧，为何还硬要移植98？（北工大218#　王峥）

显然，如果为了赚钱，SNK必会先给土星移植，但DC既出，便将98转给DC了。给PS移植97，大概是一件圆功德的事，PS版97的销量不很大，为了让没有土星的玩家也能体会KOF，所以SNK才推出PS版。上期提及SNK也要随大势，因此龙哥估计98也会出PS版。另外，你的信中提及“看罢上期讨论，作为没有PS的我，写信来评价FF7也许有些不妥，但我只想告诉那些被蒙在鼓里的SS玩家不要为史克威尔眼红，它其实不过应该是一家动画制作公司”，龙哥认为最后一句是个人意见，不可强加于人。你虽然将占去硬盘450多兆的FF7英文版删掉，那是因为你已经走出了什么游戏都玩的阶段，否则恐怕也要将其打穿吧？“还有被许多人大肆夸奖的‘情节’，在我眼中确实算不上精彩，最多算为平庸，试问玩过FF7的有几个能看懂全程日文，仅凭攻略就能体会其情节吗？请还在不遗余力地为FF7吹捧的玩友们回头想想，FF7除去画面之外还有些什么呢？虽然我用电脑看完结尾动画后，确实佩服史氏的CG水平，为之感叹，却丝毫没有‘仙剑’爆机后的感动……”对此，龙哥基本上要赞同下面这种说法“既然太7不好，怎么能卖那么多？”。日本人可都懂日文嘛！不过，打游戏只能自己用心去体会，而较少能和其他人交流，这倒是真的。不必感到失落，更不能“眼红”哦！游戏，是你自己的。

●GAME ARTS最近有何作动？DC采用的何种信号输出方式？数字嘛还是模拟？龙哥的看法是什么？PS2厉害吗？（土星迷　铁铲）

宫路武说，DC上将有“大量”的游戏推出。DC的信号输出基本上采用了与土星类似的办法，一根电缆上面有三个插头与电视机相连，是数字化，电缆与DC连接端是经防干扰、抗损坏设计的。关于PS2，全球闻名的GT INTERACTIVE副总裁指出：“PS2的光碟在加密方面是经过严格设计的，当然，我们今后会在上面做游戏。目前我们打算先在DC面市后推出3款对应作品。”可见PS2确实存在。从面子上说，索尼完全能让PS2强过DC千百倍，但价格也要加以考虑吧？矛盾不是主机的性能，而是上面的游戏及其开发环境。

第10期部分包打听解答

●MD版“光明十字军”第二层，内有封印的房子里四个音叉应按音乐盒（MUSIC BOX）的演奏来敲打，即↓←→↑←→↓（还有一种说法是DABCADB——上A下D左C右B，不知哪个更好？）的顺序，之后能得到RED ORB。“奚玩友其实不必如此辛苦去撞大运，不妨先查看一下道具，一定能发现一个音乐盒，然后在游戏中使用它，就会奏起一段旋律优美而简单的音乐，敲打音叉正是要按照这个旋律的，封印自然解开。这可不难哦，连我这个经常被人说五音不全的人都能做到，我想你一定能行。”版面所限，其余问题的解答下期见。龙哥在此感谢：厦门“黄包听”，河北固安读者 刘岩，湖北襄樊财税贸校 张波，张波读者还希望了解一下MD版“幽游白书魔强统一战”各人的超必杀、连续技等等，如果有玩家衷情于本作，不妨写一些东西投给“霸王塾”，与全国MD大军分享。

●在试车手小天天办的班里进修以来，我终于将41号赛车打出来了，我好兴奋！我与心爱的SS度过了一年多的快乐时光，可最近看到PS拥有者对SS的攻击令我十分气愤，有十分嚣张令人忍无可忍之人想为SS造坟，我敬告他（她）PS早晚也会有进坟的一天，到时候可不要哭呦！（辽阳市辽化聚酯厂　袁峰）

请各派玩家注意，对于不同意见，要心平气和，如果连一笑置之的“本事”都没有，可不能算是“高打”哟（街机厅中咋唬声音最大的，往往正是那些技术不怎么样的）。对于一些个人看法，只要不过激，能讲出道理来，听一些反面意见还是很有必要的。像“造坟”之类的搞笑“作品”，袁读者可不能拘泥于此，应从打机中寻找乐趣。

无责任留言大戏台

●对本期杂志的评语：“真不愧为被世嘉看好的杂志，对DC的评价异常地高。”您最希望看到本刊有哪些改变：“别那么卖力替DC宣传”☎重庆市PS机主兼本刊读者 景俊骏　“如此卖力播梦，尚不被世嘉看好，看来非包装PS2不可了！”☎无责任留言小天天

●今后最希望看到的栏目或文章：“回首SATURN四年间”☎上海宝山区共康七村 赵俊　“往事不堪回首……”☎无责任留言龙哥

●龙哥你好！龙哥热线越来越热了，希望你能回答小弟几个问题——仙剑、侠客土星版还有信吗？月华土星有份吗？SFZ3土星版有份吗？土星以后是否还有“一点点”期待之作？DC于日本推出后，何时国内才有售？价格会比日本高吗？希望龙哥热线增加页数越来越旺！（浙江瑞安滨江中心小区四幢　红丸）

①有！请等待②估计没份③没消息④同PS99年要发售的大作相比，土星……⑤今年内？除去MODEM的话，可能在二千元以上。

●我偏买N64！你说行不行吧！！！（天津河西挂甲寺　郑智）

甚好！撒尔达64，马里奥64，007金眼睛是前三名。可有一点，它们很耐玩也很难玩，如果你日文不行，不想放弃，也得受罪。

●世嘉MD彩色液晶手掌机NOMAD咋有个别游戏开后出现几行英文就啥都没了？是主机出毛病了吗？（泰山医学院读者）

确实有些游戏NOMAD不能兼容，一般不是主机问题。这些游戏中如果恰好有玩家最喜欢的那个，就麻烦了，因此要小心点。另就目前许多读者提及的彩色GB和NOMAD哪个更好更划算的“疑惑”，龙哥始终认为，黑白的老款GB既厚实软件又多，从方便性，经济性，解闷性，长寿性来讲，它是综合最佳。700余元的彩色GB需要专用的卡带，以往的GB卡带虽然也能用，但只能在屏幕上显示10种色彩（低于专用卡带的56种），超薄型、荧光型GB都极小，手大的玩家确实要警惕。买何种掌机的大主意，还得各位读者自己拿。

GAME BAR

雷弩机兵·勇猛小子Ⅱ
（雷弩机兵 GUY BRAVE Ⅱ）

机种 PS 厂商 AXELA 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM×2



从某种程度上说，这部作品应该算作“STRPG”，即“射击角色扮演”，这样才能体现出其射击成分的比重之大。事实上，这种将射击与角色扮演揉合在一起的模式，正附合游戏本身的未来机械人战争的世界观，所以虽然这种模式比较少见，但并不觉得突兀。

与前作相比，这部作品在游戏方式上做了很大改变，由原来的横版射击改为第一人称背后视点射击。而目前采用这种视点能卖得好的游戏并不多，因为电视屏幕远不及人的视野广，再加上画面移动速度过快，使得很多人一看这种游戏就叫“晕”，说严重点儿就是虚拟现实技术还不能真正“虚拟现实”。所以这部游戏对“虚拟现实”做了限制，左右平移有界限，视角转动有范围，在一定区域内可以自动瞄准等，应该说在很大程度上提高了操纵性。

在剧情方面，《雷弩机兵Ⅱ》采用了“一目了然”的多分支线索方式，具体分支情况可以在任务地图中查看，但触发分支的事件则不得而知，这对于大多数不通日语的国人来说实在是无可奈何。

角　色	8.5	原创性	8
画　面	8	上手度	8.5
音　乐	7.5	移植度	——
情　节	7.5	投入度	8
操作性	7.5	总评价	8.06
玩此游戏时间：15 小时 12 分			

——重庆　彭六

莱盖亚传说（レガイア传说）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



一看到这款游戏，不由得回想起超任时代的小 RPG。简练的画面，耐玩的系统，平淡而简单的剧情，就连最常见的那种世界地图画面都能在这里找到。可以说这是一款将超任的二维游戏三维化的产物，同时借助次世代的机能把战斗画面做得更加华丽。不要以为这是什么倒退或者偷机取巧，因为真正懂得如何利用多边形做游戏的公司并不多。这里指的不是技术上的利用，而是与游戏表现手法，气氛营造等艺术成分的结合。与其煞费苦心地摸索，还是这种简单地改造更容易成功，虽然难免有新瓶装旧酒的感觉，也总比胡乱拿些糟粕来恶心人好。

说到游戏内容，比较吸引人的是必杀技组合和召唤兽吸收。前者基本上要靠自己尝试，用上段踢、下段踢、左手、右手四种攻击排列组合，一旦搭配正确，角色就会使出新的必杀技，其威力也大于非必杀技组合。后者则需要先通过击倒“兽”类敌人来吸收它们的能力，而后就成为类似魔法的攻击方式。不论哪种设定都有收集的价值，也增强了游戏本身的耐玩性。

角　色	8	原创性	8.5
画　面	7.5	上手度	8
音　乐	7	移植度	——
情　节	7.5	投入度	8
操作性	8	总评价	7.81
玩此游戏时间：24 小时 05 分			

——西宁　马牧

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

棉花魔女回旋棒 (COTTON BOOMERANG)

机种 SS 厂商 SUCCESS 类型 STG 媒体 CD－ROM



"棉花"系列一直是笔者比较喜欢的STG，自从 MD 时代至今的三个作品都是。

由于是原 ST－V 版的移植作，所以土星上的效果很好，基本没有什么差别，移植度相当高。

虽然是横版 STG，可是系统还算比较有趣，除了近距远距攻击之外，还有连击得高分的系统。

画面方面是那种很讨人喜欢的可爱娃娃型，很受女性玩家的欢迎。背景是在魔法世界当中，游戏的整个感觉非常流畅，难度也比较适中，喜爱射击游戏的玩家应当不会感到过难。

"棉花"应可以算做是近期极度不振的 SS 游戏中比较有趣的一个。

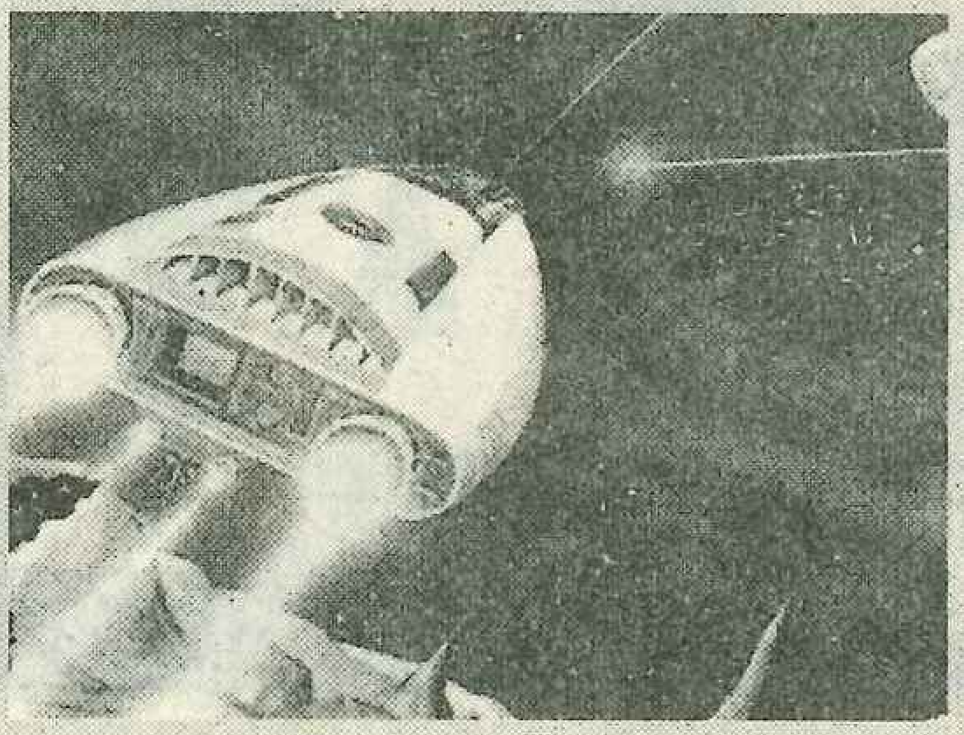
——BYRON

角　色：7.5	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：9.5
情　节：7	投入度：7
操作性：7	总评价：7.61
玩此游戏时间：3 小时 05 分	

卡普空世代·第三集 历史从这里开始

(カプコン ジエネレーション·第三集 ここに历史始まる)

机种 PS/SS 厂商 CAPCOM 类型 ETC 媒体 CD－ROM



又见"SON SON"，心中感慨万分。

当初以街机出道时，"SON SON"就是最为笔者心仪的一个作品。当红白机出现时，心里就盼望着家用机能出移植作，愿望终于没有落空——虽然已经是 10 年以后的故事了。

CAPCOM 的这套经典再次证明了一个真理：好看的不一定好玩，好玩的不一定好看。游戏发展到今天，回头看看以前的东西，忽然领悟到许多东西。以前的作品虽然在画面、音乐上都非常简单，但是却能够使开发人员致力于游戏性的探究。现在的节目固然不全是"败絮其中"，但大多也只是"金玉其外"罢了。在这种原始而神秘的魅力前，SS、PS，或是"FF"、"DQ"全都失去了吸引力。

流俗的玩家是难以理解其中的奥秘的。正如不是所有人都欣赏经典回顾游戏一样。

——PLAY STATION

角　色：5	原创性：7
画　面：5.5	上手度：7
音　乐：5	移植度：10
情　节：——	投入度：5.5
操作性：7	总评价：6.5
玩此游戏时间：4 小时 36 分	

鬼魂力量 2(SPECTRAL FORCE 2)

机种 PS 厂商 IDEA FACTORY 类型 SLG 媒体 CD－ROM



千人对决的 SLG 又回来了！尽管这个游戏始终不能让笔者激起爆机的冲动。

本质上来说，"SPECTRAL FORCE"系列是 IDEA 模仿 SS"龙之力量"的产物。为了显示出高人一等的姿态，才把 DF 的"百人对决"进化成"千人对决"，不过这种做法是否理智，看来还有待商榷：至少在这个"SPECTRAL FORCE 2"中，"千人对决"不但没有气势磅礴的大手笔，反而倒象蚂蚁打群架，未必比"DRAGON FORCE"有趣。

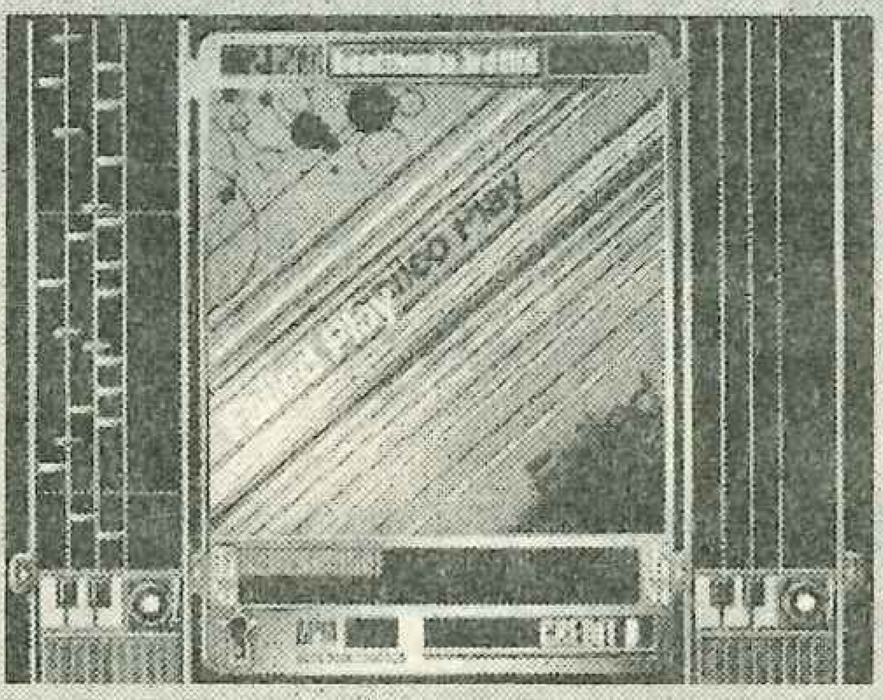
系统方面，2 代并没有多少改进。故事方面，笔者始终不太清楚这几个国家之间的仇恨与关系，所以也提不起多少兴趣，只是匆匆一瞥而作罢。

——KEN

角　色：7	原创性：7
画　面：7	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：6.5
操作性：7	总评价：7.06
玩此游戏时间：1 小时 49 分	

狂热节拍(BEATMANIA)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



近来非常流行的（尤其是在 PS 上）"疯狂类"游戏。

据说游戏是根据街机移植的，但是在国内似乎没有见到过。不过看看游戏画面和音乐的构成，以及 PS 版的表现，就能够推定移植度一定不会差。

游戏中最吸引人的是那种美国前卫艺术的感觉，以及与之配套的音乐。PS 的音乐游戏出了不少(比如"辣妹合唱团"等)，但是有点新意和现代文化感觉的也只有这个 KONAMI 的"狂热节拍"了。

游戏的操作性不错，基本概念与"PARAPARAPA"相通，相信有经验的玩家一定不会陌生。再配合专用控制器，那种在家中当 DJ 的感觉还真不错。

总体来说，这类游戏仍然属于比较前卫的东西，不是所有玩家都能够接受的。但是对于追求现代艺术、层次较高的青年人来说，应当是比较适合的。 ——SONIC

角　色：——	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：——	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8
玩此游戏时间：0 小时 50 分	

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

前进，或是退步？

——史克威尔的游戏越做越差了吗？

文/南京 RED KEN

自从史克威尔加入 PS 阵营之后，就一直可以听见玩家的怨声载道。虽然在短短的一年时间里，史氏就发展壮大成为业界举足轻重的力量，但是许多玩家——包括大陆和日本的玩家，对它的口碑似乎越来越差。

史克威尔真的是越来越退步？或者还是因为别的什么原因？

讨论这个问题前，我们首先要来分析一下史克威尔加盟 PS 对业界和玩家带来的影响。

史氏是抛弃了旧主人任天堂，以“FF7”为见面礼加盟索尼 PS 的。这直接促成了三个结果：任天堂的没落、世嘉的失势和索尼的兴起。事实上，史氏可以说是导致任天堂和世嘉两个元老衰败的始作俑者。没有它的青睐，PS 决不会在次世代竞争中占得主动。

显然，史克威尔的叛离直接得罪了任天堂和世嘉两个用户层，而这两个部分的铁杆玩家是绝对不会对史氏有所顾惜的。其他的用户，在转换到 PS 之前，也不会对史克威尔持褒扬态度。此外，在“FF7”之后，史克威尔飞扬跋扈，进军街机和各个游戏领域，其态度也引起了不少老牌软件商和玩家的不满。所以，对史氏的批判，有很大一部分是缘于心理因素，是人类一种抗拒本能的反映。

其次来看看游戏。

史克威尔的游戏到底怎么样？客观的说，应当是有一定水准，但是不如它广告中所宣扬的那样，与不少玩家的期望也有一定距离。但这是名厂作品的通病，不能责怪史克威尔一家。世嘉在土星上搞出“DAYTONA USA”、“VF2”那样的作品时，也没有人指责它日渐式微，所以单挑毛病、不看成绩，以小纰批评史克威尔，同样是不公平的。

确切的说，是史克威尔的过于求新求变，才导致软件整体水平不高的。

史氏几个被业界和玩家非议的游戏，其实都有不少新要素在其中。其中尤其以“双界仪”、“武士之刃”、“神佑擂台”和“TOBAL”系列为甚。在这几个动作游戏之中，史克威尔都加入了独创的真三维动作游戏理念，以及对技击游戏的特殊理解。只不过因为经验尚不成熟，所以系统才不够完善，有着比较致命的弱点。但是从其行为的本质来说，这种为业界未来做探索的精神实在是难能可贵的，玩家实在不应因为几次失误而放弃对史克威尔的支持。

史克威尔的“越来越差”，是建立在求突破、求转变的立场上的。这是任何一个发展过程中所必经的一环。从辩证唯物主义的理论上来看，这实际上是一种“螺旋形的上升”，从某一点看似乎是停顿或者退步，但从整体上来看却是一种前进。

事实上，还有多少软件公司能够象史克威尔那样的主动发展呢？在经济不振的大环境下，中小软件公司大多以炒冷饭、吃老本为信条苟且偷生，能够冒着风险去闯一条新路的，实在太少太少了。

对待软件公司，我们要以客观的眼光来认识，不能爱屋及乌，因为主机的原因连带到游戏身上。至少，对史克威尔这样的公司，更应当爱护和关注。

进步？退步！

文/PLAY STATION

“伪电影主义”——一个随史克威尔而来的新概念，一个专注于浮躁与喧哗的外表，一个挥霍现代科技的败家子，一个商品经济的畸形儿。

这决不是进步。

人类并非只能永远生活在快餐里，人类不会愿意永远生活在快餐里——即便人类永远少不了快餐，快餐也永远只是点缀。

真正的电影艺人是不屑于《泰坦尼克》的，虽然它死了人、虽然它获得了 98 年的世界金奖、虽然它卖得最好、虽然它自称是取材严肃的悲剧、虽然它冲着成年人来、虽然笔者真的为它流了泪！

《泰坦尼克》之于《冰海沉船》，就好比“伪文化”之于“纯艺术”，有时时间、美圆和科技都是做不了准的！若是单以铜臭定胜负，人类文明何去何从？

给坂口博信 1,000 美圆，看看他能不能再续传奇？

破字当头，立在其中。破了史克威尔的神话，百花齐放的新世代就容易确立多了。

游戏点评

两种意识形态将共存

文/王守成

电脑游戏能不能消灭电视游戏，统一目前混乱的游戏平台？如果这种事情发生在100年之后，我们说不清，也不必去说清，因为那太遥远了。GAME BAR中的论题是“在不久的将来”，这个前提使我的思考能力还能应付。

有人说：为什么不是电视游戏消灭电脑游戏？这点不说也很清楚，电脑能做的事情比游戏机多多了，谁会因为爱吃火锅而淘汰煤气灶呢。

做为一个人，对自己的各种用品的要求会越来越高，需要它能为自己做更多的事情，而使用起来能更简便，价格嘛，自然……这几乎成为人类的本能。

家用电脑发展已经几十年了，电脑游戏几乎是普及型家用电脑的最佳伴侣，用电脑还能玩游戏，成为不断增长的电玩迷们生活中最有吸引力的话题。可是复杂的电脑操作以及单色的显示器再加上电脑软件商对初期电玩市场的蔑视，使早期的电脑游戏满足不了好奇的电玩迷，于是专用游戏机诞生了。从那时至今，电玩市场就一分为二。

电视游戏要脱离电脑，它利用专用游戏机易于使用和操作的特点，加上不俗的效果及相对电脑低廉得多的价格来吸引消费者。专用游戏机商人们生生从电脑商那里抢占了一片空间，并用近二十年的时间开拓出一块人人眼馋的市场，培养了几千万电玩迷，拥有不同于电脑业的制作和游戏风格。电视游戏业成为这二十年来最为引人注目的新兴行业。

电视游戏商们制作封闭的游戏平台同电脑对抗，同行业的竞争使他们的产品越发成熟。就象没有人会因为瑞士军刀功能多，而不去理会小刀或者剪子，功能单一的东西并不代表性能差。电脑虽然强大，功能众多，但就某单一功能而言，是不如专用工具的：听音乐有HiFi，看VCD有VCD机。虽然现在有了PⅡ和VOODOO 2，但就价格来说，买DREAMCAST都是绰绰有余的。

软件商们制作的专用软件也越来越无法让游戏者罢手，虽然不是游戏机存在的意义所在，但却是支撑游戏机与电脑对抗的中流砥柱。从专用游戏机诞生之日起，它的软件制作者们，不仅仅从电脑游戏中吸取了无数精华，也在充分利用游戏机操作便捷的特性，制作以动感、火爆见长的动作和射击游戏，电脑游戏在这方面无法企及。这些游戏的优势令电脑商无可奈何，至今无法改变这种状态。

价廉物美的主机，引人入胜的游戏软件，支持着电视游戏机在电脑越发高级的时代中，非但没有慢慢消亡，反而越见火爆。

巨大的利润流向了电视游戏商的口袋，电脑商们无法容忍这种事情再继续下去了。电脑商们开发硬件时越发注重是否能提高游戏能力，他们改进硬件环境（如鼠标、手柄、声卡、越来越大的内存和硬盘），降低操作系统的复杂程度（如WINDOWS代替DOS），一切都更有利于电脑游戏的发展。90年代，电脑游戏利用强大的硬件环境，以电脑游戏无可比拟的开放性（如联网对战，版本升级，易于修改等）做为最强力的游戏点，吸引了大批电脑用户成为电玩迷。

然而电脑商们并不仅仅想与电视游戏商们共分一杯羹，而是想通过不断的技术进步彻底挤垮电视游戏。目前，PⅡ＋VOODOO 2通过模拟程序已经可以玩到部分PS游戏，其他一些8位、16位机的模拟器也接近完美。但别忘了，这些主机都“年事已高”，就算是目前正火的PS也是94年发售的主机，想想94年，我连486还没用上呢。更重要的一点是，要模拟PS所需要花费的巨额代价，就算国外也不能达到普及的程度，再加上手柄和不能双人或多人游戏，根本不能做到取代游戏机。另外，与PS同代的SS目前也完全没有能模拟的迹象。

在巨大利润驱使下和雄厚的资金支持下，电视游戏商们肯定会与电脑商们周旋到底，不会轻易放弃。至于几十年后，电脑游戏会不会通过先进的技术和统一的标准，将电视游戏机这种电脑的衍生物一举消灭，我不知道。但在最近的将来，这是根本不可能的。

电脑游戏与电视游戏共存，对于业界来说虽然并不一定是好事，但对玩家来说则千真万确是美事。而且，如果电视游戏一不小心被消灭了，就连“电子游戏软件”杂志也没的看了。

编者按：玩友们参加本栏目的讨论，可以尽情将自己对电玩的感受说出来，不必保留，也不必顾忌。同时，除了根据本栏目预设的论题作文之外，玩友们自己若有想同大家探讨的论题或观点，也可以直接投稿或将论题寄给本栏目。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

2、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

3、国内的玩友多数属于“电玩迷”阶层，“非电玩迷”阶层并不多。

4、动作过关和射击游戏没落了。

5、三维游戏将取代二维游戏。

6、掌机的魅力就在一个“小”字。

 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。